Anno III - Sped. in Abb. Postale Gr. III/70%

Tutto COMMODORE

Numero 33 - Maggio 1990 - L. 13.000

La rivista per C64 e AMIGA

SUL DISCO:

C64 archiviazione

- Catalogazione automatica file
- Ordinamento e stampa catalogo software
- Archiviazione Lp, stampa e ordinamento
- Stampa copertine musicassette
- Gestione archivio videotape e stampa

IN PROVA

Digitalizzatore stereo per Amiga!



NEWS

Novità sul mercato europeo

TASSA PAGATA PER CAMPIONE ALLEGATO

Gruppo Editoriale JCE

Il mensile con disco programmi per C64 e C128

COMMODISK

Maggio 1990 - N° 41 - L. 13.000

BASIC
Un nuovo look per i tuoi programmi

GIOCO
La minaccia di Ultron

GRAFICA
Il meglio per stampare etichette

UTILITY
Il software in cassaforte

DRIVE
Floppy ai raggi X



Tassa pagata per campione allegato

Gruppo Editoriale JCE

ELECTRONICS PERFORMANCE

- PERMUTE
- RIPARAZIONI
- ASSISTENZA

OFFERTE SPECIALI • VENDITA PER CORRISPONDENZA • SCONTI RISERVATI AI RIVENDITORI

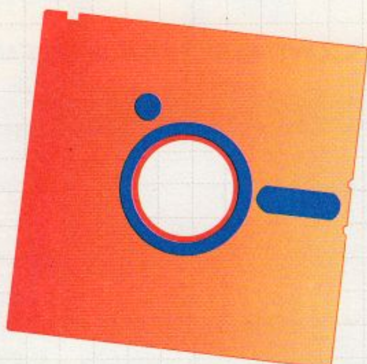
ARTICOLO	PREZZO
Amiga 500 con mouse e 3 dischi	**690.000** + Iva
Drive esterno per A. 500-2000 con multi/disconnect	**195.000** + Iva
Stampante Star Lc 10 a colori per Amiga-Pc	**480.000** + Iva
Stampante Mps 1500/Dm105 a colori per Amiga-Pc	**380.000** + Iva
Stampante Mannesmann Tally per Amiga-Pc	**480.000** + Iva
Base per stampante in plexiglas trasparente	**38.000** + Iva
Monitor monocromatico con audio (universale)	**165.000** + Iva
Monitor 8833 per Pc-Amiga-C64	**450.000** + Iva
Monitor 8802 per Amiga-C64	**350.000** + Iva
Monitor Commodore 1084 per Pc-Amiga-C64	**490.000** + Iva
Tv/Monitor (universale) colori c/telec.	**500.000** + Iva
Modulatore per Amiga 500	**45.000** + Iva
Cavo skart per Amiga (per Tv e Monitor)	**27.000** + Iva
Espansione di memoria 512K con clock e 16 Ram	**190.000** + Iva
Videodigitalizzatore audio e video per Amiga	**200.000** Iva Inc.
Videogenlock per Amiga	**550.000** Iva Inc.
Interfaccia MIDI per Amiga	**120.000** Iva Inc.
Mouse (con microshitches) per Amiga-Pc-Atari-Amstrad	**95.000** Iva Inc.
Tappetino per mouse	**16.000** Iva Inc.
Kick start 1.3 per Amiga 500 (con montaggio)	**90.000** Iva Inc.
Amiga 2000	**1.750.000** + Iva
Scheda Janus per Amiga 2000	**750.000** Iva Inc.
Scheda Joystick per Pc (2 porte)	**29.000** Iva Inc.
Joystick per Pc	**35.000** Iva Inc.
Confezione con scheda joystick + gioco + joystick	**75.000** Iva Inc.
Mouse per Pc	**150.000** Iva Inc.
Cavo per monitor colore Pc	**59.000** Iva Inc.
Filtro antidisturbo corrente	**19.000** Iva Inc.
Cavo Centronics	**25.000** Iva Inc.
Commodore 64 new	**250.000** + Iva
Commodore 64 new + registratore + penna ottica	**295.000** + Iva
Disk drive compatibile per Commodore 64	**230.000** + Iva
Disk Drive 1541 II per Commodore 64-128K	**295.000** + Iva
Mouse 1351 per Commodore 64	**60.000** Iva Inc.
Stampante per Commodore 64-128K	**295.000** + Iva
Registratore per Commodore 64-128K	**50.000** + Iva
Registratore 1530-1531 orig. Commodore per C64-16	**68.000** + Iva
Adattatore registratore da C16 per C64	**25.000** Iva Inc.
Adattatore registratore da C64 per C16	**25.000** Iva Inc.
Duplicatore per registratore C64	**18.000** Iva Inc.
Cassette vergini per computer da C10 a C60	da **1.000** Iva Inc.
Modulatore per Vic 20	**35.000** Iva Inc.
Cavo skart C64-128K-C16-Vic 20	**19.000** Iva Inc.
Cavo monitor colore per C64-128K-16-Vic 20	**25.000** Iva Inc.
Cavo Tv- Computer mt 1,5 per C64	**6.500** Iva Inc.
Cavo Tv- Computer mt 3 per C64	**12.000** Iva Inc.
Cavo 40-80 colonne per 128K	**25.000** Iva Inc.
Cavo seriale per drive e stampanti C64	**16.000** Iva Inc.
Copri computer plexiglas per Amiga 500	**19.500** Iva Inc.
Copri computer plaxiglas per Commodore 64 new	**16.000** Iva Inc.
Alimentatore universale	**28.000** Iva Inc.
Alimentatore per Atari 2600	**35.000** + Iva
Alimentatore per Commodore 16	**35.000** + Iva
Alimentatore per Commodore 64 (con inter.lum.)	**45.000** + Iva
Alimentatore per Amiga 500	**126.000** + Iva
Giochi disco per Amiga-Atari St-Pc-C64, ecc.	da **10.000** Iva Inc.
Giochi cassetta per C64-C16-Msx-Olivetti-Amstrad	**9.000** Iva Inc.
Interfacce e collegamenti vari per stampanti	
Integrati-ricambi-cavetteria in genere	
Carta per stampante (conf. 500 fg.)	**21.500** Iva Inc.
Nastro stampante Mps 801	**12.000** Iva Inc.
Nastro stampante Mps 802	**18.000** Iva Inc.
Nastro stampante Mps 803	**13.000** Iva Inc.
Nastro stampante Seikosha Sp 180	**21.500** Iva Inc.
Kit pulisci testine per videoregistratori	**19.000** Iva Inc.
Kit puliscitestine per Drive 5"1/4 e 3"1/2	**15.000** Iva Inc.
Confezione 10 dischi 5"1/4 Df. Dd. con conten. pl.	**12.000** Iva Inc.
Dischi 5"1/4 Df.Dd (minimo 25 pz.)	cad. **1.000** Iva Inc.
Dischi 5"1/4 Df. Dd. Mb.2	cad. **5.500** Iva Inc.
Dischi 3"1/2 Df. Dd. (Conf. 50 pz.)	cad. **2.000** Iva Inc.
Dischi 3"1/2 Df. Dd. (Conf. 20 pz.)	cad. **2.500** Iva Inc.
Dischi 3"1/2 Df. Dd. sciolti	cad. **3.000** Iva Inc.
Tagliadischi in acciaio	**16.000** Iva Inc.
Tagliadischi in plastica	**12.000** Iva Inc.
Portadischi 5"1/4 "Posso"	**39.000** Iva Inc.
Portadischi 3"1/2 "Posso"	**38.000** Iva Inc.
Portacassette 15 posti "Posso"	**18.000** Iva Inc.
Portadischi 3"1/2 (cont. 10 pz.)	**4.500** Iva Inc.
Portadischi 3"1/2 (cont. 25 pz.)	**18.000** Iva Inc.
Portadischi 3"1/2 (cont. 40 pz.)	**24.000** Iva Inc.
Portadischi 3"1/2 (cont. 80 pz.)	**28.000** Iva Inc.
Portadischi 5"1/4 (cont. 10 pz.)	**4.500** Iva Inc.
Portadischi 5"1/4 (cont. 50 pz.)	**24.000** Iva Inc.
Portadischi 5"1/4 (cont.100 pz.)	**28.000** Iva Inc.
Portacassette componibili multibox per 10 pz.	**3.500** Iva Inc.
Digitalizzatore per Commodore 64	**65.000** Iva Inc.
Turbo Dos con reset per C64	**90.000** Iva Inc.
Reflex Backup per C64	**49.000** Iva Inc.
Reset salvasoftware	**18.000** Iva Inc.
Captain Miki II per C64	**75.000** Iva Inc.
Final turbo IV per C64	**79.000** Iva Inc.
Fast disk (velocizzatore drive per C64)	**45.000** Iva Inc.
Regolatore elettronico di testine registratori C64	**19.000** Iva Inc.
Geos per C64 (manuale in italiano)	**49.000** Iva Inc.
Penna ottica per C64-128K-Amiga con prog. disco/cas.	**35.000** Iva Inc.
Joystick Flashfire 3 spari manuali	**10.000** Iva Inc.
Joystick Flashfire 3 spari manuali + autofire	**15.000** Iva Inc.
Joystick Flashfire con microswitches	**25.000** Iva Inc.
Joystick Flashfire trasparente con autofire	**19.000** Iva Inc.
Joystick Flashfire trasparente con microswitches	**29.000** Iva Inc.
Joystick Flashfire Msx normal	**15.000** Iva Inc.
Joystick Flashfire Msx sensorial digitale	**49.000** Iva Inc.
Joystick Flashfire Amstrad con sdoppiatore	**24.000** Iva Inc.
Joystick Flashfire Amstrad sdop. c/Microswitches	**35.000** Iva Inc.
Joystick Flashfire Sinclair plus 2	**24.000** Iva Inc.
Joystick Flashfire Commodore 16 Plus 4	**19.000** Iva Inc.
Joystick Flashfire Olivetti	**28.000** Iva Inc.
Joystick mouse Flashfire digitale a sensori	**45.000** Iva Inc.
Paddles controllers flashfire	coppia **18.000** Iva Inc.
Adattatore Joystick C16 plus 4	**6.000** Iva Inc.
Adattatore con diodi inc.- sdopp. Amstrad	**9.000** Iva Inc.
Joystick competition pro 5000 microsw. nero	**38.000** Iva Inc.
Joystick competition pro 5000 microsw. trasparente	**48.000** Iva Inc.
Joystick switch joy con leva acciaio	**20.000** Iva Inc.
Joystick Koala VII con microswitches	**48.000** Iva Inc.
Joystick microswitches infrarossi senza filo	**49.000** Iva Inc.
Joystick Joyboard (con paddles incorp.)	**49.000** Iva Inc.
Ergostick Wico	**45.000** Iva Inc.
Joystick albatros microswitches	**49.000** Iva Inc.
Nastro stampante star Lc 10 colori	**29.750** Iva Inc.
Nastro stampante star Lc 10 nero	**12.000** Iva Inc.
Nastro stampante Mps 1500/Dm 105 colori	**27.500** Iva Inc.
Nastro stampante Txp 1000 nero	**11.000** Iva Inc.
Nastro stampante Riteman C+	**23.000** Iva Inc.
Nastro stampante Mps1200	**15.000** Iva Inc.
Nastro stampante Mps 1230	**18.000** Iva Inc.

ELECTRONICS PERFORMANCE
Via S. Fruttuoso, 16/A - Monza (S. Fruttuoso) - Tel 039/744164



Tutto COMMODORE

N° 33 MAGGIO 1990



Istruzioni per l'uso del dischetto

Per caricare i programmi di questo numero di *Tutto Commodore* dovete accendere, nell'ordine, il monitor (o televisore), il drive, eventualmente la stampante e, infine, il computer. Se possedete un Commodore 128 ricordate di impostarlo in modo 64. Inserite il disco nel drive con la facciata A rivolta verso l'alto, digitate LOAD"*",8,1 e premete il tasto Return. Alla comparsa dell'indice dei programmi selezionate, mediante i tasti cursore, la voce che vi interessa e premete il tasto F1. L'uso dei programmi proposti richiede spesso l'uso di un disco di lavoro formattato e vuoto. Per formattare un disco nuovo dovete inserirlo nel drive con la tacca a sinistra (facciata A verso l'alto), digitare l'istruzione OPEN 15,8,15,"N0:NOME DISCO,ID":CLOSE15 e premere il tasto Return. Per formattare un disco su entrambe le facciate dovete girare il disco e ripetere la stessa operazione dopo aver creato una tacca anche sul bordo destro del floppy. Per fare questo prendete due dischi e appoggiateli uno sull'altro in modo da far combaciare le facciate A e i fori ovali di lettura. Con l'aiuto di un taglierino o delle forbici tagliate la nuova tacca sul disco da formattare anche sulla faccia B seguendo attentamente i contorni di quella dell'altro disco.

RUBRICHE

SOMMARIO







Mensile associato all'USPI Unione Stampa Periodica italiana



Associato al Consorzio Stampa Specializzata Tecnica

Testata non soggetta a certificazione obbligatoria in quanto di tiratura non superiore alle 15.000 (quindicimila) copie, come stabilito dal Regolamento del C.S.S.T.

Direttore responsabile
Paolo Romani

Direttore editoriale area informatica
Marinella Zetti

Caporedattore
Fernando Zanini

Segretaria di redazione
Alessandra Marini

Collaboratori
Paolo Gussoni, Giorgio Caironi

Art Director
Sergio Sironi

Responsabile grafico Desktop Publishing
Adelio Barcella

Grafico e Impaginazione elettronica
Adriano Barcella

Revisione testi
Flavia Ferro, Antonella Cibelli

Disegno di copertina
Adriano Barcella

Tutto COMMODORE
Rivista mensile, una copia L. 13.000, numeri arretrati L.18.000 cadauno.
Pubblicazione mensile registrata presso il Tribunale di Monza N. 677 del 28/11/88

Fotolito: Bassoli - Milano.

Stampa: GEMM Grafica Srl, Paderno Dugnano (Mi).

Diffusione: Concessionaria esclusiva per l'Italia A.&G. Marco Spa, Via Fortezza 27, 20126 Milano. Spedizione in abb. post. gruppo III/70.

Abbonamenti: Annuale L. 125.000, estero L. 240.000



Gruppo Editoriale JCE Srl
Sede legale, Direzione, Redazione, Amministrazione
Via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (Mi)
Tel. 02/66025.1Telex 352376
JCE MIL I - Telefax 61.27.620 - 66.010.353

Direzione Amministrativa: Walter Buzzavo

Direttore Commerciale: Giorgio Pancotti

Pubblicità e Marketing:
Gruppo Editoriale JCE - Divisione Pubblicità
via Ferri 6 - 20092 Cinisello Balsamo (Mi)
Tel. 02/66025.1

Responsabile Marketing: Daniela Morandi

Concessionaria esclusiva per Roma, Lazio e centro-sud:
UNION MEDIA Srl - via C. Fracassini, 18 - 00198
Roma. Telefono 06/3215434 (13 linee R.A.)
Telex 630206 UNION I - Telefax 06/3215678

Abbonamenti: Le richieste di informazioni sugli abbonamenti in corso si ricevono per telefono tutti i giorni lavorativi dalle ore 9 alle 12.
Tel. 02/66025311 - 66025338

I versamenti vanno indirizzati a: Gruppo Editoriale JCE, via Ferri 6- 20092 Cinisello B. (Mi), mediante l'emissione di assegno circolare, cartolina vaglia o utilizzando il c.c.p. n. 351205. Per i cambi di indirizzo allegare alla comunicazione l'importo di L. 3.000, anche in francobolli, e indicare insieme al nuovo anche il vecchio indirizzo.

Proprietario: *Editronica Srl*
Esercente l'impresa giornalistica
GRUPPO EDITORIALE JCE Srl.
Fanno parte del gruppo Editoriale JCE Srl:
JCE Srl - Editronica srl - Edimedia Srl



Wang

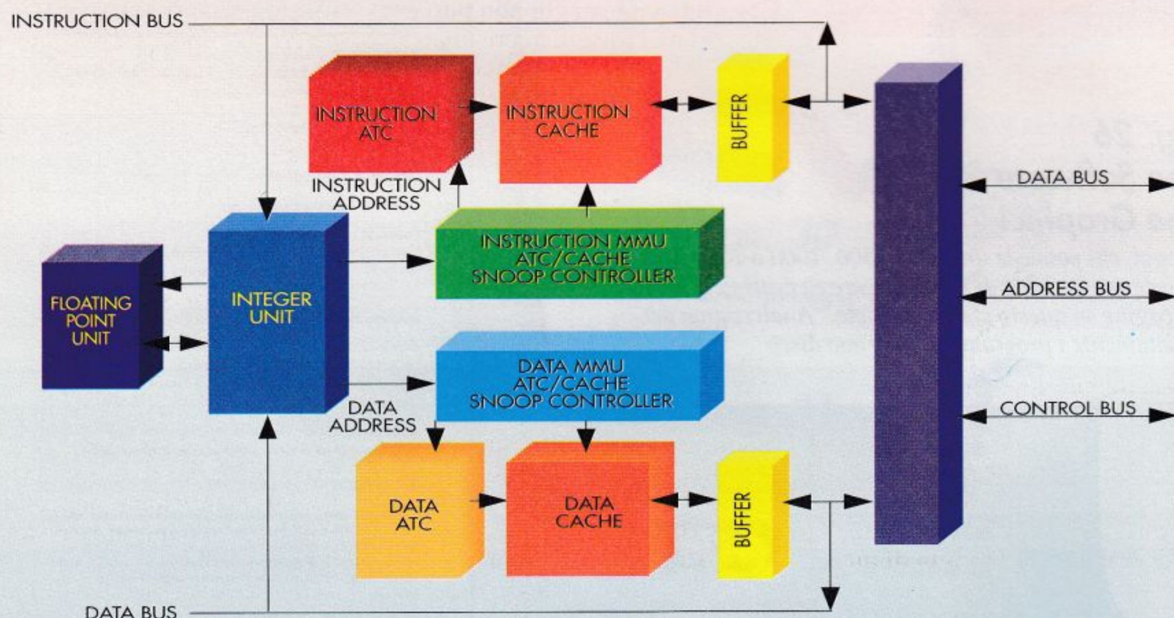
Novità in campo Unix. Il noto sistema operativo, da molti ritenuto il futuro del calcolo automatico, ha raccolto nuovi seguaci. La Wang ha annunciato l'immissione sul mercato di nuovi prodotti software e hardware utilizzanti Unix. Tutti i microcomputer sono basati sui noti Cpu Intel, in particolare l'ormai datato (sic!) 80386 e il nuovo potentissimo 80486, e utilizzano il sistema operativo Unix System V/386 release 3.2. Il sistema base si giova di una memoria Ram di 4 Mb, un floppy disk da 1,2 Mb, due porte Scsi e un hard disk da 145 megabyte. La memoria di massa può essere espansa fino a 6 Gb (per la cronaca 1 Gb = 1.024 Mb). I nuovi sistemi Wang sono dotati di una consistente biblioteca di programmi, come Unix Clearview e il sofisticato word processor Wpx.

Motorola

Secondo alcune indiscrezioni, la Commodore starebbe per adottare il nuovo potentissimo microprocessore Motorola 68040 per una nuova versione di Amiga: ulteriori informazioni dovrebbero giungere dal CeBit di Hannover.
Il nuovo 68040 è compatibile con il 68000, tuttavia offre prestazioni di tutt'altro livello.
Non solo gira tre volte più veloce del 32 bit 68030 (che a sua volta gira alcune volte più veloce del 68000), ma in più contiene oltre alla Mmu un coprocessore matematico.
Un'Amiga dotata di un microprocessore così potente sarebbe un'ottima macchina Unix, pertanto se la Commodore intende lanciarsi in questo settore, oggi in grande sviluppo, pensiamo che non potrà farsi scappare l'occasione.

Harker Electronics

Dal Michigan arriva una porta Scsi per Amiga a basso costo.
La Harker Electronics ha messo in vendita un'economicissima porta Scsi in scatola di montaggio a soli 75,95 dollari.
Chi non ama utilizzare il saldatore può acquistare il kit già montato per 90, 95 dollari.
La porta Scsi può essere montata sulla porta di espansione di Amiga 500 o Amiga 1000.
Per utilizzare questa porta con un hard disk è necessario acquistare anche un alimentatore e i cavi di collegamento.
La Harker dichiara che con circa 300 dollari è possibile dotare la propria Amiga di un hard disk da 40 Mb: la proposta è molto interessante, resta da vedere se questo è veramente possibile.
Per informazioni rivolgersi a Paul Harker, 255 Valley NW, Grand Rapids, MI 49504, Usa.





Bsc Büroautomationen

Chi ha detto che Amiga 500 non è espandibile? E chi ha detto che il mini-slot che si trova nella parte inferiore di Amiga 500 serve per l'espansione da 500 kilobyte? Niente di più falso, tant'è che molti costruttori di hardware si stanno sbizzarrendo per creare sofisticate espansioni interne per Amiga 500.
La Bsc per esempio ha iniziato la produzione di un'espansione da ben 8 Mb per Amiga 500, naturalmente interna e autoconfigurante. Ciliegina sulla torta, uno zoccolo per l'inserimento del coprocessore matematico 68881, che è sfruttato automaticamente dai programmi che utilizzano le librerie matematiche di Workbench 1.3 e che migliora considerevolmente la velocità di elaborazione dei programmi che presentano molti calcoli in virgola mobile.
L'espansione è venduta con 2, 4 oppure 8 Mb installati. La versione con 2 Mb senza coprocessore costa circa un milione, mentre per la versione da 8 Mb il costo si raddoppia.
Per informazioni Bsc Büroautomationen GmbH, Schlißheimer Straße 205a, 8000 München 40, Repubblica federale tedesca. tel. 089/ 3084152.

Kcs

Sempre per la serie "Chi ha detto che Amiga 500 non è espandibile?" ci giunge dall'Olanda la notizia dell'ingresso in produzione di una scheda per emulazione di Pc Ms-Dos, tipo Bridgeboard per Amiga 2000, ma di dimensioni molto più ridotte, infatti deve essere inserita nel mini slot di Amiga 500. Si tratta di un accessorio molto interessante: utilizza un microprocessore Nec V30 (compatibile 8088) con clock a 8 MHz, ed è fornito di orologio con batteria di back-up e di 1 Mb di Ram. Quando si utilizza il computer come Amiga, la scheda assicura un'espansione di memoria Ram di 1 Mb, per un totale di 1,5 megabyte. Se invece si seleziona il modo Ms-Dos sono disponibili i canonici 640 kb di memoria cui può accedere direttamente Ms-Dos, più altri 128 kb utilizzabili come disco virtuale. La scheda emula sullo schermo di Amiga i modi monocromatico, Hercules e Cga, inoltre può servirsi del floppy disk drive interno, più due floppy disk esterni, nonché di un eventuale hard disk. Con la scheda è fornito Ms-Dos 4.01, una Ms-Dos Shell e Gw Basic.
Il costo della scheda si dovrebbe aggirare intorno alle 650mila lire.
Il distributore per la Gran Bretagna è la Bitcon Devices, tel. 091/ 4901975.

Disk backup

Grandi novità per chi non può sopportare l'idea di avere una sola copia dei propri preziosi programmi: è arrivato in Italia Syncro Express, un copiatore hardware per Amiga che consente la duplicazione di qualsiasi dischetto protetto oppure no, non solo di Amiga, ma anche Ms-Dos, Macintosh oppure Atari. Il fatto rilevante, oltre alla possibilità di copiare qualsiasi disco, è il tempo di copia dichiarato: soli 29 secondi. Queste prestazioni eccezionali sarebbero dovute alla presenza di un chip custom che controlla direttamente il funzionamento dei floppy disk drive. Syncro Express è una piccola scatoletta che si inserisce tra il secondo drive e Amiga. Al momento di andare in stampa questo incredibile accessorio non è ancora disponibile, ma non appena sarà possibile lo proveremo per informarvi se davvero mantiene quello che promette, nel qual caso si tratterebbe di un dispositivo davvero notevole.
Syncro Express è in vendita presso la Newel Srl (tel. 02/323492) a 89.900 lire oppure a 269mila in abbinamento con un secondo drive.

Eurosystems

Conoscete l'ottima cartridge per C64 denominata Action Replay? Ebbene ora è disponibile la versione per Amiga 500 di questa potente cartuccia per la manipolazione dei programmi.
Action Replay è un classico freezer, ovvero una cartuccia che "congela" nella memoria Ram programmi di qualsiasi genere, solitamente giochi, mentre stanno girando.
I programmi "congelati" possono essere salvati su disco in formato compatto, abbreviando decisamente il tempo di caricamento, ma soprattutto possono essere manipolati a piacimento, grazie a diversi tool anch'essi contenuti nella cartuccia. È disponibile un editor di sprite, è possibile prelevare schermate grafiche e musiche, salvandole in formato Iff in modo da utilizzare le prime con un qualsiasi programma grafico e le seconde con un editor musicale.
Con Action Replay si può inserire in un gioco l'opzione per le vite infinite, oppure si può rallentarne l'esecuzione. Non manca un completo assember e disassembler per il codice macchina del 68000 e tanto per completare il roseo panorama c'è anche un virus killer.
Action Replay è prodotta da Eurosystems, Hünerstraße 11, 4240 Emmerich, Repubblica federale tedesca.





Klax

Klax

Vediamo ora le novità che ci offre la Domark, reduce del successo di Hard Drivin. I progetti ai quali sta lavorando sono più di uno. Cominciamo con Klax, un nome curioso per un coin-op della Tengen che si è già fatto un nome.

Vi sarete cimentati un po' tutti, chi più chi meno, in lunghe partite a Tetris. La dinamica e lo spirito di Klax, se vogliamo, sono abbastanza simili. Lo schema di gioco, a un primo impatto, appare relativamente semplice. Bisogna infatti incasellare delle tessere colorate in linee di tre, in ragione del colore, in posizione orizzontale, verticale o diagonale. Ogni volta che si realizza una sorta di tris, un Klax appunto, le tessere corrispondenti vengono inghiottite dallo schermo per far spazio ad altre configurazioni. Fino a questo punto niente di impossibile. Le cose si complicano quando le tessere cominciano a fare la loro avanzata a un ritmo via via crescente, oppure quando ad aumentare è il numero dei colori o, ancora, quando i "binari" nei quali è possibile collocare le tessere si affollano e risulta impossibile renderli accessibili.

Un bel grattacapo, non c'è che dire. A vostro favore l'opzione di poter mettere in parcheggio le tessere, in attesa di disporre del giusto colore con il quale poterle combinare.

Escape From The Planet Of The Robot Monsters

Escape From The Planet Of The Robot Monsters, sempre della Domark, piacerà invece a chi, fra di voi, dimostra una minore dose di pazienza e ama il mondo dei fumetti. Ultima conversione Tengen dal coin-op omonimo, ci imbattiamo qui in un esercito di Reptilons (lasciate pure andare la vostra fantasia a briglie sciolte) che ha ridotto in schiavitù gli esseri umani che popolano il pianeta X. Lo scopo che perseguono è alquanto malvagio e consiste nientemeno che nella costruzione di un esercito di robot che verranno inviati della distruzione della Terra. Sarah Bellum è il nome dello scienziato sulle cui tracce si dovranno muovere i due protagonisti della storia, Jack e Duke. I livelli di gioco sono molteplici. Fra le sequenze più divertenti citiamo quella delle scale mobili, il cui accesso è regolato da un apposito interruttore perfettamente mimetizzato. Non meno apprezzabile la grafica da fumetto.

Castle Master

Da una collaborazione fra la Domark e la Incen-



tive nasce invece Castle Master, un entusiasmante gioco di azione e avventura in spettacolare superfreescape ambientato in uno scalcinato e lugubre maniero. Con chi e che cosa avrete a che fare è presto detto: spiriti demoniaci dei quali potrete contrastare l'avanzata, armati solo della vostra fionda, stanze segrete, misteriosi corridoi, trappole nascoste.

Alzerete il sipario su quest'impresa con l'attraversamento di un pericoloso fossato e, solo dopo esservi mossi alla ricerca di chiavi, pozioni e indizi necessari a svelare i misteri del Castello dell'Eternità ed esservi riconosciuti abili nel risolvere intricatissimi enigmi, forse potrete tentare di giungere a un felice epilogo.

Il tutto nella consapevolezza di avere messo ripetutamente a repentaglio la vostra vita.

Kid Gloves

Dalla Domark alla Logotron Entertainment, di cui senz'altro ricorderete StarRay e Archipelagos. Lo scorso marzo la compagnia della tartaruga, dal simpatico logo che la contraddistingue, ha festeggiato la nascita di una nuova generazione di giochi di azione che usciranno sul mercato con etichetta Millenium. Primo di questi giochi sarà Kid Gloves, a cui seguiranno Cloud Kingdoms, Resolution 101 e Thunderstrike.

Mentre degli altri parleremo più diffusamente sul numero di giugno, su Kid Gloves puntiamo fin d'ora le luci dei nostri riflettori. Kid Gloves è un divertente platforme game che vede il debutto a 16 bit del programmatore Timothy Closs, autore di "I, Ball" e del suo seguito "I, Ball 2".

Cinque livelli di gioco racchiusi all'interno di una confezione simpatica e accattivante con poster in regalo.

Ma vediamo di sapere qualcosa di più sui guantoni di Kid.

L'azione si apre nel bel mezzo della foresta amazzonica, dove risuona l'eco di un tamburo. Prima dolcemente poi via via più forte.

Questo battere incessante fa risvegliare Kid, il nostro eroe, da un profondo sonno nel quale era caduto molto tempo addietro.

Il solo particolare del quale ha ricordo è infatti costituito dai guantoni da boxe che stava per infilarsi e che aveva scovato nel granaio della casa del vecchio zio.

Ed eccolo ora circondato da un'intricata vegetazione e da una fauna altrettanto inospitale! Alquanto confuso Kid si rende ben presto conto che quello è solo l'inizio dei suoi problemi. Lo aspettano infatti luoghi accidentati e spazi temporali fra loro molto di-



Escape From The Planet Of The Robot Monsters



I programmi citati in questa rubrica sono distribuiti da Leader, via Mazzini 15, Casciago (Va), tel. 0332/212255

versi: l'Era Glaciale, l'antico Egitto delle Piramidi e, per avvicinarci ai giorni nostri, la psichedelica West Coast degli anni 60.

Raccogliendo una gran quantità di oggetti lungo il percorso (frutti, gelati, monete, chiavi e vite extra), facendosi strada usando i prodigiosi guantoni rossi e, naturalmente con il vostro aiuto, non è escluso che, alla fine di una serie di rocambolesche imprese, riesca a fare finalmente ritorno a casa.

Flight Of The Intruder

Per il lancio dei propri prodotti la Logotron Entertainment ha trovato un ottimo partner nella Mirrorsoft, compagnia prodiga di uscite nei mesi a venire.

Avevamo già avuto modo di accennare sul numero di marzo alla realizzazione da parte della Imageworks di Ritorno al Futuro Parte II. Ebbene, oltre a questa prestigiosa licenza cinematografica, a bollire in pentola c'è altro ancora. A raccogliere l'eredità di F-16 Falcon penserà Flight Of The Intruder, sempre dalla Spectrum Holobyte, nuova simulazione di volo che ricostruisce alcune sequenze degli scontri nel Nord Vietnam nel 1972; un nuovo Falcon Mission Disk; dagli infaticabili Bitmap Brothers, Cadaver (titolo poco rassicurante, l'esatto contrario del gioco, appassionante e avvicente visto che ciascuno dei cinque livelli comprende qualcosa come cento stanze!) e Speedball II; Tank e Vette, dopo il successo decretato dalle versioni Ibm Pc, saranno presto disponibili anche per Amiga; e udite udite, Chaos Strikes Back (un mega), naturale continuazione di quel Dungeon Master che ha fatto perdere il sonno a tante giovani vite.

Tv Sports Basketball

Badate, la lista non si esaurisce qui. Per la seconda parte del calendario delle uscite Mirrorsoft vi diamo appuntamento al mese prossimo. Avevamo promesso di ritornare a parlare di Tv Sports Basketball della Cinemaware e così faremo. Tv Sports Basketball può essere definita una delle più superbe simulazioni di basket mai viste.

Come nelle riprese proposte dalle reti televisive troviamo la folla sugli spalti, le interviste a vincitori e vinti e, da non dimenticare, le famose Cinemaware Cheer leaders! La versione Amiga prevede l'opzione di gioco fino a quattro giocatori simultaneamente. Vi sembra poco? Ed è il sorprendente realismo a fare da incontrastato padrone alle scene!

Franco Baresi World Cup Kick Off

Parliamo ancora di sport ma, invece che passare dal calcio al basket come avevamo fatto l'ultima volta, seguiamo la sequenza contraria. L'apertura sul sipario dei mondiali è ormai null'altro che uno spasmodico conto alla rovescia. E quello che stiamo per introdurre rappresenta senza alcun dubbio un avvenimento nell'avvenimento.

Franco Baresi World Cup Kick Off è infatti il risultato di un recente accordo raggiunto dal capitano del Milan e libero della Nazionale, Franco Baresi, e una società italiana che, prima nel mercato del software, si è avvalsa della sponsorizzazione di un personaggio pubblico. Il gioco esce con etichetta italiana Reflex per tutti i maggiori formati. Il programmatore è Dino Dini, brillante autore del pluripremiato Kick Off.

L'azione di gioco prevede due significative opzioni: i tempi supplementari e lo spareggio ai rigori sulla base della casualità.

Non è possibile tornare al menù principale senza aver immesso degli input corretti, per esempio tutte le otto partite; d'altra parte si può tornare al menù di appartenenza in qualsiasi momento, sistema che offre l'opportunità di seguire attentamente le fasi della Coppa del Mondo o di adattarla ai propri schemi. Franco Baresi World Cup Kick Off costituisce una versione del gioco del calcio per computer realizzata proprio "su misura" per il mercato italiano.

Pirates

Ci eravamo proposti di bussare alle porte dell'americana Microprose che sta lavorando alla realizzazione di un nuovo gioco di calcio.

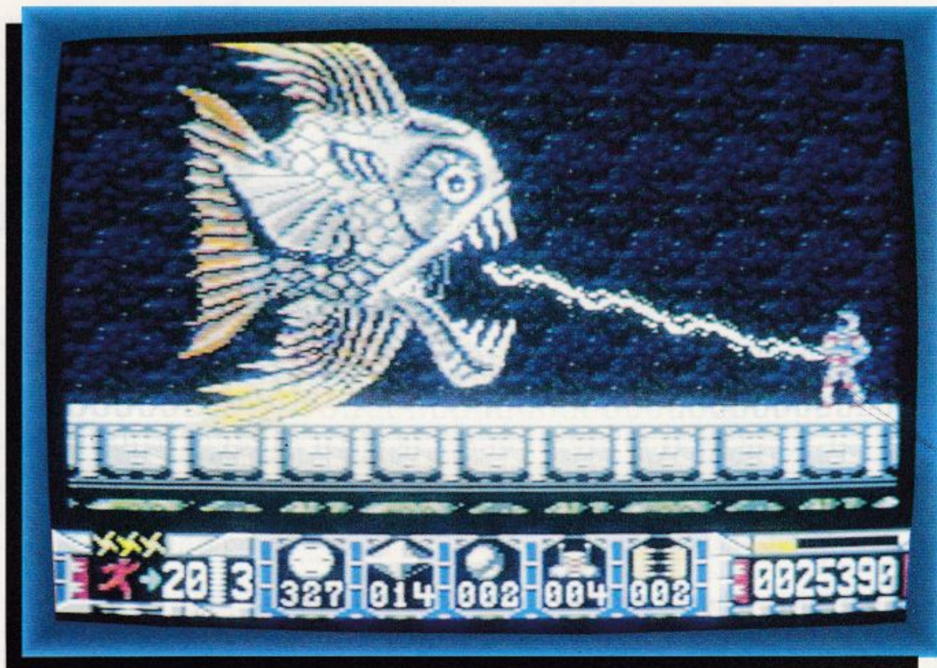
Lo abbiamo fatto ma, finora, è filtrata un'indiscrezione soltanto. Il gioco sarà pubblicato con etichetta Microstyle. E, con quest'etichetta, la Microprose ha proposto programmi ad alto livello fra i quali citiamo Stunt Car Racer.

Se per il calcio dovremo ancora aspettare (possiamo solo dirvi che il titolo definitivo sem-



bra sia World Soccer) vi mostriamo invece alcuni screenshot della versione Amiga di Pirates (ma il gioco non ha niente a che spartire con quelli dell'informatica) che tanto successo aveva ottenuto nella versione 8 bit.

Fra i programmi che stanno per vedere la luce ricordiamo anche F-19 Stealth Fighter (ma anche per questo titolo, almeno fino a questo momento, si parla un linguaggio cifrato) che avevamo già citato la volta scorsa; Red Storm Rising; M1 Tank Platoon e, per finire, F23.



Turrican

Midwinter

La Rainbird e il pensiero va immediatamente a Ums, ha da poco realizzato un programma da premio Oscar. È Midwinter, un eccezionale gioco di strategia, originale nella concezione e rivoluzionario nella tecnica di realizzazione.

Il gioco si sviluppa attorno a un avvenimento catastrofico che ha messo in ginocchio l'intero pianeta: il sopraggiungimento di una nuova Era Glaciale.

Un piccolo nucleo di pionieri si insidia sull'isola di Midwinter, la sola oasi abitabile in mezzo a tanta devastazione.

Ma, com'è facilmente comprensibile, Midwinter è un luogo da difendere dagli attacchi degli invasori e da custodire gelosamente al pari di una reliquia. Compito del giocatore è quindi quello di salvaguardare l'integrità di quest'immensa area dell'ampiezza di più di 160.000 miglia quadrate attraverso il controllo di un gran numero di personaggi, per l'esattezza fino a 32.

Le azioni di sabotaggio si sviluppano all'interno di una grafica tridimensionale unica e coinvolgente che vi terrà bloccati all'ombra dell'immensità di iceberg e ghiacci per lungo tempo.

Bene, il tempo a nostra disposizione sta per finire. Proseguiamo con le immagini di due giochi della Ocean, un coin-op della Taito e un rivoluzionario simulatore di volo dei quali sentiremo parlare a lungo: Rainbow Islands e F29 Retaliator.

Se vi eravate persi l'anteprima correte a sfogliare le pagine del numero di aprile! Nella scaletta degli ospiti d'onore della prossima puntata l'Activision, di cui vi regaliamo qualche immagine tratta da Vendetta della System 3.

Al varco attendiamo pure Ninja Spirit, conversione del coin-op Irem per i 16 bit.

Turrican

Più di mille schermi, 13 livelli di gioco, diversi graficamente uno dall'altro. Più di 50 alieni sulla vostra strada. I soli in grado di cambiare il destino, i soli difensori della legge, della giustizia e della libertà siete voi. Turrican è un gioco di azione firmato Rainbow Arts, una leggenda nel tempo che narra di Morgul, un mostro a tre teste causa delle disavventure umane.

Ai vostri joystick e alle vostre tastiere il compito di provvedere definitivamente alla sua distruzione. Non siate scettici, non è il solito giochino con orde e orde di malefici alieni da sterminare. Turrican è un gioco di azione con i fiocchi... la Rainbow Arts ci ha proprio visto chiaro!

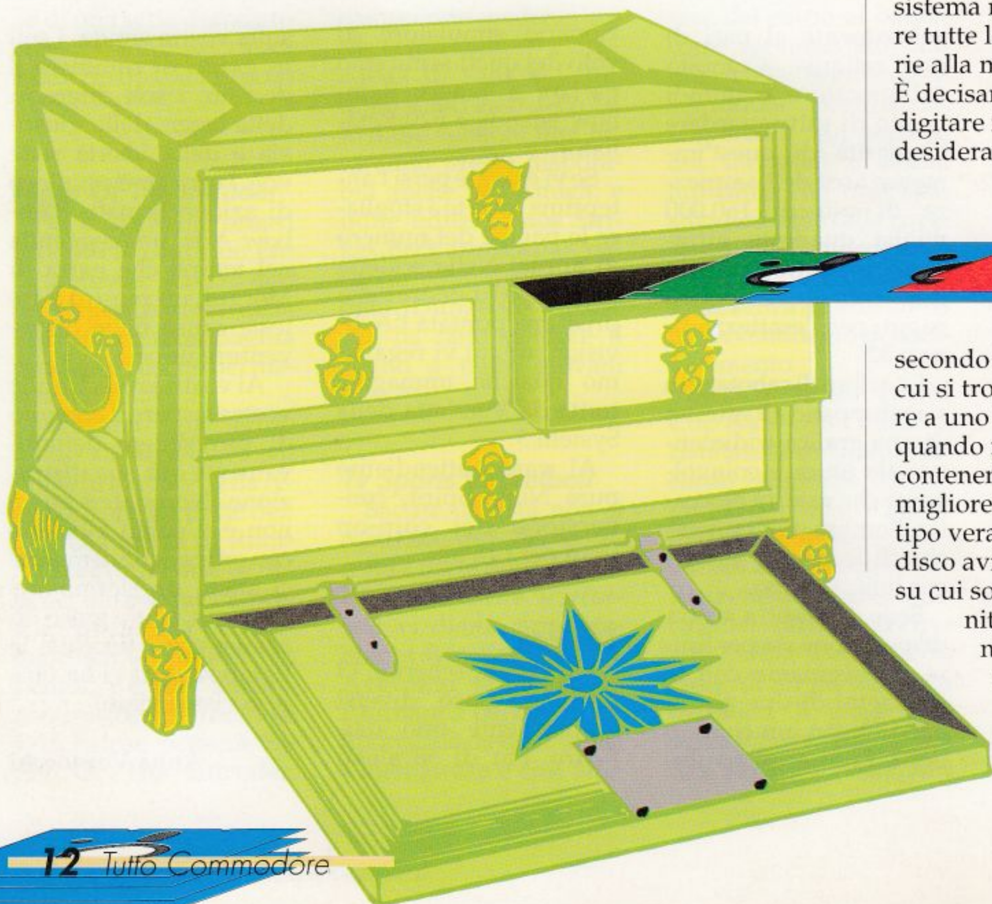
Anna Vernocchi



Lo scrigno del software

Il software di questo numero è dedicato alla pianificazione. Il primo programma, Program Base, è una potente utility che permette di catalogare con estrema facilità tutto il vostro software: basti pensare che il programma si occupa di leggere automaticamente dai dischi i nomi dei programmi da archiviare

Sicuramente i lettori affezionati di *Tutto Commodore* in poco tempo hanno accumulato un gran numero di programmi. Certamente, poi, molti dei nostri lettori sono anche fecondi programmatori. Molti altri, inoltre, sono semplicemente dei collezionisti di buon software. In ogni caso, quindi, tutti hanno bisogno di sapere in ogni momento dove trovare i vari programmi fra il gran numero di dischi compressi nei contenitori. Quale sistema migliore se non l'affidare tutte le informazioni necessarie alla memoria del computer. È decisamente più facile, infatti, digitare il nome del programma desiderato e ricevere dopo un secondo il codice del disco su cui si trova, piuttosto che inserire a uno a uno i dischetti fino a quando non si scova la directory contenente il programma. Nel migliore dei casi, se l'utente è un tipo veramente ordinato, ogni disco avrà una spaziosa etichetta su cui sono scritti, da mano infinitamente paziente, tutti i nomi dei file interessanti contenuti sul dischetto, ma rimane comunque la necessità di esaminare tutte le etichet-





te. Il computer, invece, consente di immettere automaticamente nell'archivio elettronico tutti i file dei vostri dischi, selezionando quelli da archiviare da quelli non significativi, come, per esempio, i diversi moduli che costituiscono un programma multi-load, che compaiono come file sulla directory.
Questo numero di *Tutto Commodore*, dedicato all'archiviazione, vi offre un'utility pensata apposta per risolvere tutti i vostri problemi di catalogazione dei programmi. Opzione utile e interessante è quella che permette di stampare la lista di tutto l'archivio, naturalmente ordinato alfabeticamente. Le funzioni principali, dunque, sono quattro: memorizzazione automatica dei file sulla directory, che per voi significa risparmiare tutto il tempo che passereste a trascrivere sulle etichette i nomi dei file del disco, come foste antichi amanuensi con l'incarico di trascrivere la Sacra Bibbia. La possibilità di scartare velocemente i file che non vi interessa archiviare costituisce la seconda utile funzione del programma. La funzione di ordinamento alfabetico è indispensabile ed essendo gestita in puro Linguaggio macchina, offre il vantaggio di operare in pochi attimi. L'ordinamento alfabetico è indispensabile per permettervi di trovare velocemente un file. Infine, l'opportuntità di stampare l'intero archivio, vi offre la possibilità di avere sempre sott'occhio la vostra collezione di programmi oppure di tenere aggiornati gli amici con cui li scambiate. Il menù principale del programma (**figura 1**) visualizza però ben 11 funzioni. Infatti, alle quattro opzioni appena descritte, vanno aggiunte quelle che permettono di salvare sul disco e caricare dal disco l'archivio, la funzione che permette di aggiungere "manualmente" nomi di programmi, quella che introduce al menù delle opzioni per la gestione del drive e quelle che consentono di uscire dal programma in reset o con un semplice break del programma.
Vediamo, dunque, tutte le funzioni del programma.

• **Carica le directory.** Porta a una routine di input nel quale viene richiesto il nome del disco attualmente nel drive e dal quale sarà letta la directory. È consigliabile rispondere con il numero e la facciata del disco in questione; infatti risulta molto comodo numerare tutti i dischi della collezione e adottare questa siglatura come nome dei dischi stessi, distinguendo anche la facciata a cui ci si riferisce.
Per coloro che ancora non lo sapessero, ricordiamo che un qualsiasi disco da 5" e 1/4 può essere usato su due lati con il C64 e il drive 1541. Per formattare anche il lato posteriore del dischetto è necessario creare una tacca laterale come quella normalmente presente sul disco, ma dalla parte opposta.
Fatto questo è sufficiente inserire il dischetto con il retro rivolto verso l'alto e procedere alla formattazione.
Ma torniamo al nostro archivio. La prima facciata del primo disco della collezione, dunque, potrà avere come nome 1a, la seconda 1b, la prima del secondo disco si potrà chiamare 2a e così via. Dopo la specificazione del nome del disco, il programma caricherà la directory archiviandone i file, il relativo numero di blocchi e il nome del disco su cui si trovano.
Il numero massimo di file che è possibile archiviare supera i 300





Figura 1. Menù principale del programma

Come avete visto, qualcosa ancora è cambiato. Il dischetto allegato alla rivista è registrato su una sola facciata. A causa della difficoltà, speriamo passeggera, nel reperire, sul mercato, dischetti doppia faccia e a causa dell'impossibilità di utilizzare allo stesso modo, dischi single side (si rischierebbero difetti di duplicazione troppo frequenti), abbiamo dovuto ridurre lo spazio a disposizione del software. Questo, naturalmente, non significa ridurre anche la qualità dei programmi (quando mai la qualità di un programma si è giudicata in base allo spazio che il software occupa sul disco?). La cosa che ci addolora è dover rinunciare allo spazio, sul secondo lato del dischetto, che avevamo riservato alle creazioni dei lettori. Ci scusiamo con i lettori che hanno aderito all'iniziativa e promettiamo loro che, non appena troveremo lo spazio, pubblicheremo il meglio del materiale che ci è pervenuto.

E ora non vi resta che godervi gli utili programmi di questo numero. Buon lavoro!

La Redazione

nominativi, ma noi vi consigliamo di non superare tale limite.

• **Ordina alfabeticamente.** Sistema in ordine alfabetico i titoli dei file archiviati. Come già detto, questa funzione viene svolta in Linguaggio macchina e impiega pochi attimi per portare a termine il proprio oneroso compito. Attenzione: prima di effettuare l'ordinamento salvate l'archivio. Inoltre cercate di effettuare l'ordinamento man mano che inserite i dati per non abusare troppo delle modeste capacità del C64.

• **Aggiunta programmi.** Serve per aggiungere all'archivio quei programmi il cui nome non è scritto nella directory, oppure per aggiungere un solo programma di una directory molto lunga di cui non vogliamo memorizzare e poi cancellare il resto del contenuto. Per alcuni dischi contenenti programmi protetti, inoltre, questa opzione è necessaria. Infatti, a volte capita che la directory non possa essere letta da Program Base. Per uscire dall'opzione dovete digitare un asterisco a ogni richiesta del programma. Nel digitare il nome del programma da aggiungere, non digitate caratteri maiuscoli poiché questi, su carta, verrebbero tradotti in simboli grafici.
L'opzione di stampa, infatti, traduce i caratteri minuscoli in maiuscoli e quelli maiuscoli in simboli grafici.

• **Convalida programmi.** Selezionando l'opzione compare un sottomenù di tre opzioni. La prima opzione consente di effettuare una selezione di tutti i titoli presenti nell'archivio (**figura 2**). Il programma presenta tutti i nomi, uno di seguito all'altro, chiedendo per ognuno di essi conferma all'utente.
In questo modo è possibile eliminare tutti i file secondari presenti nelle directory, caricati necessariamente insieme agli altri.
L'opzione numero due consente di ottimizzare i nomi nell'archivio togliendo dei caratteri che potrebbero confondere il programma.
La terza opzione consente di agire sul campo Blocchi, ovvero quello che indica le dimensioni del programma. Nel caso dell'archiviazione di programmi multi-load questa opzione risulta indispensabile.

• **Registrazione programmi.** Tutte le operazioni di archiviazione vengono effettuate in memoria; alla fine è necessario salvare un file archivio su un disco da richiamare al prossimo utilizzo dell'utility. All'attivazione di questa opzione vengono richieste le modalità di salvataggio del file dati.
Al momento del salvataggio dei dati occorre specificare il genere di dati che si stanno trattando fra giochi e vari; si richiede cioè il tipo di programmi a cui si riferiscono i titoli in memoria. Que-



sta funzione consente di salvare sullo stesso disco due tipi di archivio consentendo di archiviare, in totale, ben 600 titoli.

• **Lettura programmi.** Appena lanciata l'utility, prima di inserire nuovi titoli e directory, è necessario caricare in memoria il file Dati, se ne avete già creato uno. Dopo aver specificato quale tra i due tipi di file si vuole caricare (giochi o vari), avviene la lettura.

• **Stampa programmi.** Consente di creare una lista dei programmi in memoria attraverso la stampante. La stampa avviene su due colonne la cui lunghezza dipende dal numero di titoli in archivio. Se i titoli sono molti, quindi, occorre carta a modulo continuo.

• **Visualizzazione programmi.** Consente di vedere i titoli in memoria tramite il video. Questa opzione consente di cercare velocemente un titolo per sapere su quale disco si trova.

• **Fine.** Esce al Basic senza Reset. Un Run riavvia il programma.

• **Reset.** Esce al Basic dopo un Reset.

• **F7 Utility disco.** Introduce a un sottomenù per la gestione del drive (**figura 3**) composto dalle seguenti opzioni:

- Visione directory
- Formattazione dischi
- Inizializzazione drive
- Cambio del nome e dell'identificatore del disco
- Rename di un file
- Cancellazione file
- Validate del disco
- Errore attualmente rilevato
- Indirizzo di partenza del programma
- Ritorno al menù principale

Il numero dei titoli gestibili, come detto, a circa 300, ma tutto il vostro archivio può essere suddiviso in vari gruppi. Per esempio, su un disco potrete avere i file relativi ai programmi raccolti a gennaio, sull'altra facciata dello stesso disco quelli raccolti a febbraio, su un altro disco quelli di marzo e aprile eccetera. Su ciascuna facciata di ogni disco vi consigliamo di copiare all'inizio questa utility, in modo da sveltire le operazioni di caricamento e il lancio dell'utility stessa. Un utile consiglio che possiamo darvi è quello di sostituire, mediante l'opzione di convalida programmi e la subopzione blocchi, al numero di blocchi un numero che definisca il valore del programma. In questo modo avrete anche una classifica di tutti i vostri programmi archiviati.

Studio Bitplane

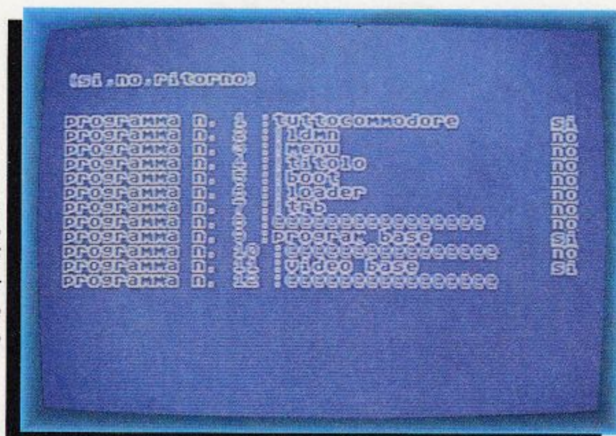


Figura 2. Selezione dei programmi in memoria per l'ottimizzazione dell'archivio

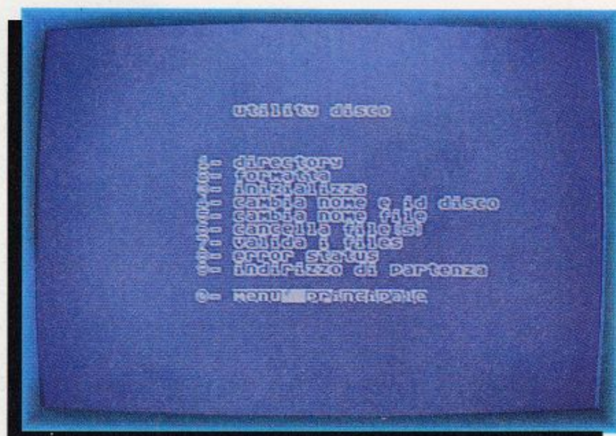


Figura 3. Menù d'opzioni per la gestione del drive



Ordine, maestro!

Siete dei musicofili? Volete mettere definitivamente ordine fra i vostri Lp su cassetta? Music Base è il programma per voi perché vi consente di archiviare e ordinare alfabeticamente i vostri Lp e stampare automaticamente copertine per le vostre musicassette

Il programma Music Base è un programma per archiviare Lp. Abbiamo pensato ai problemi di chi colleziona software, di chi colleziona videocassette e quindi ora pensiamo a dare una mano anche a chi colleziona musica. L'utility che vi proponiamo è in grado di memorizzare il titolo di un Lp, l'autore e l'elenco dei brani e di visualizzare o stampare su carta l'intero archivio in ordine alfabetico, secondo il nome dell'autore o del gruppo creatore di ogni Lp. Il tutto è





completato dalla possibilità di stampare le copertine delle cassette audio in un formato facile da ritagliare e da inserire direttamente nelle custodie trasparenti. È stato specificamente pensato per chi utilizza le cassette da 90 minuti per registrarvi due Lp, uno per lato. In questo caso per stampare la copertina è sufficiente avere i due Lp nell'archivio e selezionare l'opzione di stampa indicando i due titoli. Se però preferite registrare gli Lp su un'unica cassetta, magari da 45 o da 60 minuti, potete ugualmente stamparne la copertina: basterà che consideriate le due facciate come due dischi diversi e li chiamiate per esempio "Nome disco Lato A" e "Nome disco Lato B". Sarà tutto più chiaro non appena avrete letto le istruzioni per l'uso che passiamo a enunciare.

Come funziona

Poiché il sistema di archivio utilizza un file sequenziale per la registrazione dei titoli e di un file relativo per la registrazione dei nomi dei brani, è necessario, prima di poter usare il programma, preparare questi file. A tale scopo caricate il programma e inserite nel drive un disco dati con almeno 200 blocchi liberi; questo diverrà il disco dati. È consigliabile, per motivi di praticità, copiare il programma sullo stesso disco sul quale memorizzate i dati. Per ottenere questo scopo dovete formattare un dischetto, effettuare le operazioni per copiare il programma descritto più avanti e solo dopo creare i file dati come descritto sopra. Per salvare il programma è sufficiente caricarlo direttamente dal disco con:

LOAD"MUSIC*",8,1 (premete Return)

Quando il cursore ricompare dovete inserire il disco su cui volete copiare il programma e digitare:

SAVE"MUSIC BASE",8 (premete Return)

Ora dovete solo dare il Run. Quando compare la schermata di **figura 1** premete un tasto e attendete che il programma vi avverta che quello nel drive non è un disco dati. Premete F1 per creare i file necessari sul disco e poi premete nuovamente un tasto. Ora dovreste trovarvi di fronte il menù principale di **figura 2**. Sul disco ora si trova un file relativo di 152 blocchi dal nome Song Titles e un file sequenziale di un solo blocco (ma crescerà man mano che inserirete dei titoli) dal nome Lp titles.



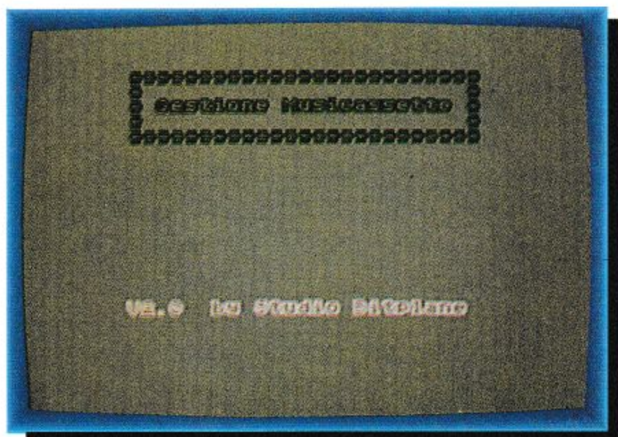


Figura 1.
La schermata introduttiva del programma Music Base

Come si utilizza

Dopo il Run il computer richiede alcuni secondi per la preparazione di alcune sue variabili e per il caricamento del file sequenziale nonché per l'apertura del file relativo, dopodiché compare il menù delle opzioni, che esaminiamo punto per punto:

• Immissione nuovi Lp
Per introdurre i dati relativi a nuovi Lp. Vengono chiesti:

- Il nome dell'autore nonché il titolo del disco. Questi due dati saranno poi stampati sul bordo della copertina, perciò non è possibile eccedere i 40 caratteri. In caso contrario il computer segnala errore.
- Il numero dei pezzi contenuti nel disco (non più di 20).
- I titoli dei brani di ogni Lp. Anche in questo caso ci sono delle limitazioni: ogni titolo non può superare i 40 caratteri (i caratteri eccedenti vengono eliminati) e i titoli dei brani non devono complessivamente superare i 254 caratteri (considerate a questo proposito che ogni titolo occupa un carattere in più del numero effettivo di caratteri che lo compongono). Non è necessario che vi preoccupiate di andare a capo: il programma è in grado di dividere il titolo nel modo più opportuno. Al termine dell'inserimento dei titoli essi verranno riscritti così come li vedrete poi sulla cassetta. Ora potete confermare (premendo S) la correttezza dei dati, o reinserirli (premendo N). Fate attenzione perché questa è l'unica opportunità che vi viene offerta per un ripensamento; siate dunque ben sicuri di quello che state confermando prima di premere il tasto.

Il programma provvede a memorizzare i titoli dei brani sull'apposito file relativo, dopodiché si prosegue con l'Lp successivo. Se volete tornare dal menù alla richiesta del titolo scrivete X e premete Return.

• Stampa copertine cassette
Attivando l'opzione vengono visualizzati tutti gli Lp tra i quali dovete scegliere quello di cui volete creare la copertina (**figura 3**). Potete fornire una qualunque stringa alla richiesta di "Sigla?", purché non superiate i 20 caratteri. Tale scritta comparirà sul bordo della cassetta tra i due titoli. È possibile usare tale opzione per numerare le cassette. Se







non volete alcuna scritta premete semplicemente Return. Indicate poi i titoli dei due Lp registrati sul lato A e B della cassetta, basandovi su quelli elencati e attendete la stampa. Il programma è stato scritto per stampanti grafiche come la Commodore Mps 801 o 803 o equivalenti. Se disponete di stampanti non grafiche, come la Commodore Mps 802 o una stampante a margherita dovete caricare direttamente dal disco la versione 2.1 del programma. Infatti sul disco abbiamo messo due versioni del programma, la V2.0 e la V2.1. La prima per tutti quegli utenti che si servono di una stampante grafica, la seconda per tutti coloro che utilizzano stampanti a margherita o comunque non grafiche. Per caricare la versione 2.1 dovete digitare:

LOAD"MUSIC BASE V2.1",8,1
(e dare il Run).

La versione per stampanti grafiche provvede anche a disegnare le linee lungo le quali bisogna tagliare la carta della stampante per adattarla alla cassetta, mentre la seconda versione del programma richiede all'utente un pizzico di impegno in più. Per tagliare in modo corretto la carta potete sovrapporre a essa una copertina di una musicassetta che avete già a disposizione, cercando di fare corrispondere alla superficie esposta sul lato dell'involucro trasparente la sigla della cassetta stampata dal programma; non è difficile e il risultato è soddisfacente.

• **Visualizzazione titoli Lp**
Per vedere l'elenco in ordine alfabetico degli Lp archiviati. Per vedere le pagine successive, qualora gli Lp siano più di 23, premete il tasto Spazio.



Figura 2. Il menù principale del programma

• **Stampa titoli Lp**
Per stampare in ordine alfabetico l'elenco degli Lp. Connettendo e accendendo la stampante e selezionando questa opzione otterrete la stampa dell'elenco completo e ordinato alfabeticamente degli Lp archiviati. La stampa comprende l'autore e il titolo dell'Lp.

• **Fine lavoro**
Per terminare l'uso del programma. Ricordate che dovete sempre selezionare questa opzione per memorizzare eventuali nuovi Lp che avete archiviato al termine dell'uso del programma.

Agli utenti in possesso di una stampante non grafica facciamo presente che eventuali archivi creati con la versione 2.0 del programma possono essere tranquillamente trattati anche dalla versione 2.1.

Studio Bitplane

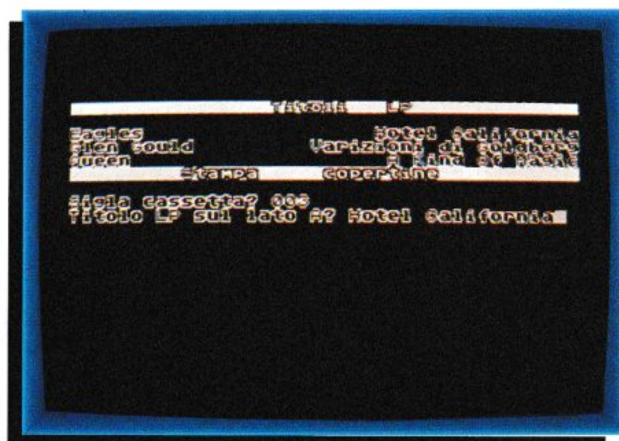


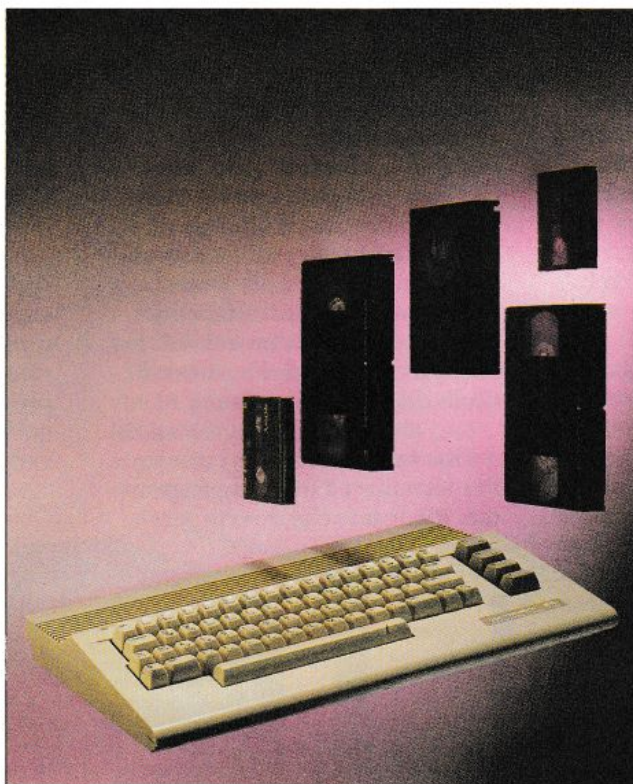
Figura 3. Visualizzazione dei titoli e stampa della copertina



Videomania organizzata

Con il programma Video Base non ci saranno più problemi di catalogazione o di ricerca delle videocassette. Potrete gestire un numero illimitato di archivi, contenentiuna quantità elevatissima di informazioni

Chi possiede un videoregistratore, o addirittura una telecamera, accumula con il tempo una serie di videocassette con film, serie di telefilm e documenti video di varia natura, tutti accuratamente selezionati. Il videocollezionismo è una febbre che colpisce molti di noi da qualche anno e la temperatura sale. Salgono anche le pile di cassette accumulate nelle nostre case e diviene sempre più arduo fare ordine e sempre più laborioso ripescare gli elementi interessanti fra quelli collezionati. Anche in questo caso il computer, se ben programmato, può esserci d'aiuto. Video Base è l'utility che vi consentirà di tenere sempre sotto controllo il vostro archivio video e di stampare liste aggiornatissime e di facile consultazione. La capacità del programma è di oltre 200 titoli, per ognuno dei quali è possibile specificare il codice della cassetta su cui si trova e il tipo a cui appartiene. Ma vediamo in dettaglio le funzioni del programma.



Come funziona

Una volta caricato e lanciato il programma, sul video compare il menù principale che mostra tutte le opzioni a disposizione (**figura 1**).
Per selezionare un'opzione basta digitare il numero che la distingue (sulla sinistra).

Ecco una descrizione dettagliata di tutte le opzioni disponibili:

• **Inserimento dati**
Con questa opzione si possono inserire tutte le informazioni relative agli elementi che compongono l'archivio. Appena attivata l'opzione viene visualizzata la maschera di input dei dati (**figura 2**). In basso sullo schermo si trova il campo, di 37 caratteri, entro il quale si deve inserire il titolo della videocassetta, il codice di identificazione e il tipo del film.
Per la codifica del tipo di film si può far riferimento alla lista visualizzata sulla parte superiore del video.
Per correggere gli eventuali errori durante la digitazione si devono utilizzare i tasti di movimento del cursore (il tasto Del non ha alcun effetto). Tutte le informazioni digitate vengono poste nell'archivio in memoria non appena si preme il tasto Return. A questo punto il campo di input viene ripulito e si può passare a inserire un nuo-



vo dato. Terminato l'inserimento dei dati si può far ritorno al menù principale digitando la stringa *end. Quando sono immagazzinati molti titoli può verificarsi il fenomeno detto garbage collection. In pratica il sistema operativo del C64, quando si trova a dover gestire una grossa mole di dati, arresta l'elaborazione per riordinare la memoria e recuperare le aree di memoria mal sfruttate. Questo si traduce in un momento di stasi durante il quale non è possibile inserire nuovi dati. Il tempo necessario per tale operazione è molto breve e non pregiudica l'integrità del vostro archivio. Comunque è buona norma salvare di tanto in tanto l'archivio in fase di aggiornamento per scongiurare qualsiasi rischio.



Figura 1. Il menù principale del programma Video Base

• Caricamento dati da disco
Permette di caricare in memoria un archivio precedentemente registrato su disco, con un determinato nome. Attivata l'opzione è necessario inserire nel drive un disco dati, premere un tasto e quindi digitare il nome del file da caricare. Durante l'inserimento del nome del file si possono utilizzare tutti i tasti di editing (è stata infatti utilizzata la routine di input del Basic). Il caricamento dei dati verrà eseguito dopo aver premuto il tasto Return. Al termine del caricamento viene visualizzata la dimensione dell'archivio e occorre premere un tasto qualsiasi per tornare al menù principale.

• Salvataggio dati su disco
Effettua il salvataggio su disco dell'intero archivio presente in memoria. Prima di effettuare il salvataggio il programma richiede il nome da dare al file che verrà creato. Gli eventuali errori riscontrati durante la fase di registrazione verranno opportunamente segnalati senza compromettere la struttura dell'archivio.

• Visualizzazione
Con questa opzione si possono visualizzare sullo schermo tutti i dati contenuti nell'archivio in memoria. Si può scegliere fra tre diverse modalità di visualizzazione (**figura 3**). La prima consente di visualizzare un titolo di cui si conosce il numero progressivo in memoria. La seconda modalità permette di analizzare a uno a uno i dati inclusi in un range da specificare. La terza possibilità consiste nella visualizzazione rapida di gruppi di titoli entro un range da specificare.

• Directory di un disco
Visualizza la directory del disco. Il programma attende la pressione di un tasto prima di iniziare la lettura e, al termine di questa, per tornare al menù principale.

• Stampa archivio dati
Permette di stampare su carta il contenuto dell'intero archivio presente in memoria. Il programma provvede a controllare se la stampante è attiva e in caso contrario visualizza un messaggio d'errore e attende che la stampante sia collegata correttamente. È possibile porre un'intestazione alla lista che verrà prodotta premendo S quando compare il messaggio "Intestazione: (s/n)" (se non la volete basta premere N). Nell'intestazione si possono inserire: nome, cognome, indirizzo, cap, città, telefono (utile se appartenete a un club di videocollezionisti). Si può anche scegliere fra la stampa integrale dell'archivio oppure di una sua parte. In quest'ultimo caso si deve premere il tasto S quando compare il messaggio "Output di tutti i dati (s/n)" e specificare, come sempre, il range dei titoli da stampare. Prima di iniziare la stampa il programma richiede la lunghezza della carta, che vi permette di utilizzare sia fogli a modulo continuo sia fogli singoli (il valore fissato per default è 50). La stampa può essere interrotta in ogni momento premendo il tasto *.

• Cancellazione di un dato
Con questa opzione si può rimuovere un dato qualsiasi dall'archivio presente in memoria.





Figura 2. Il pannello di controllo della sezione per l'inserimento dati

La procedura da seguire è la seguente: premete il tasto S se siete sicuri di voler cancellare un dato, inserite il numero del dato da cancellare e quindi premete Return.
A questo punto il dato selezionato viene visualizzato sullo schermo e quindi si può premere il tasto S per procedere alla eliminazione, oppure un qualsiasi altro tasto per non procedere alla rimozione.
Per tornare al menù principale basta premere il tasto N quando compare il messaggio "Desideri proseguire (s/n)".

• Ricerca di un dato
Con questa utilissima opzione si può effettuare la ricerca di un dato all'interno dell'archivio in memoria.
La ricerca avviene per nome e quindi la prima cosa da fare appena si attiva l'opzione è inserire il nome del dato da ricercare. Non è necessario indicare il nome completo, basta inserirne i primi caratteri.
Il programma infatti elenca automaticamente tutti i dati il cui nome inizia con le lettere indicate. Ogni volta che viene trovato un dato il cui nome corrisponde ai parametri di ricerca, sul video compaiono tutte le informazioni relative al dato in questione.
Per continuare la ricerca sul resto dell'archivio basta premere il tasto S quando compare il messaggio "Continuo la ricerca".
Per tornare al menù principale è sufficiente premere un tasto qualsiasi quando compare il messaggio "Fine dati".

• Ordinamento alfabetico
Attivando questa opzione si possono ordinare alfabeticamente i dati presenti nell'archivio in memoria. In questa fase è necessario digitare il numero dei dati in memoria per procedere all'ordinamento di tutti i titoli. Se specificate un numero inferiore l'ordinamento interesserà solo i dati dal primo a quello corrispondente al valore specificato.

• Uscita dal programma
È l'opzione che permette di uscire dal programma.
È necessario dare una conferma della scelta se, naturalmente, non sono stati precedentemente salvati sul disco.
Il tasto S viene interpretato come una conferma della scelta mentre ogni altro tasto come un rifiuto.

Concludendo vi suggeriamo di controllare la vostra video-mania. Fra Tv, computer e videoregistratori rischiate di perdere il gusto per la vita all'aria aperta, proprio ora che la primavera diffonde i suoi profumi e i tiepidi raggi di sole sulle campagne di questa nostra magnifica Italia.

Studio Bitplane



Figura 3. Il pannello di controllo della sezione per la visualizzazione



Amiga sente stereo!

Siete appassionati di musica e possedete un'Amiga? Se la risposta è affermativa non potete lasciarvi scappare Pro Sound Designer della Eidersoft, un hardware e un software che sfruttano davvero a fondo le capacità sonore di Amiga



Sembra increbile, ma la piccola scatoletta grigia che rappresenta la parte hardware di Pro Sound Designer è un eccellente digitalizzatore sonoro stereo, che sotto il controllo dell'altrettanto valido software, trasforma Amiga in uno strumento musicale davvero sofisticato; ma procediamo per gradi.

La bella confezione di Pro Sound Designer contiene un convertitore analogico/digitale racchiuso in una piccolissima scatola di plastica grigia che si inserisce direttamente in Amiga 1000, un connettore per adattare l'hardware ad Amiga 500 e 2000, un dischetto con il software e un manuale di istruzioni.

Iniziamo a parlare dell'unico difetto di Pro Sound Designer, cosicché ci togliamo il pensiero e lasciamo tutto lo spazio necessario a descriverne le qualità. Il manuale, sebbene completo ed esauriente, è scritto in inglese e, se si considera che Pro Sound Designer non è uno strumento molto intuitivo da utilizzare, è facile giungere alla conclusione che chi non conosce abbastanza bene la lingua d'Oltremanica troverà alcune difficoltà a sfruttarlo in modo completo ed efficace.

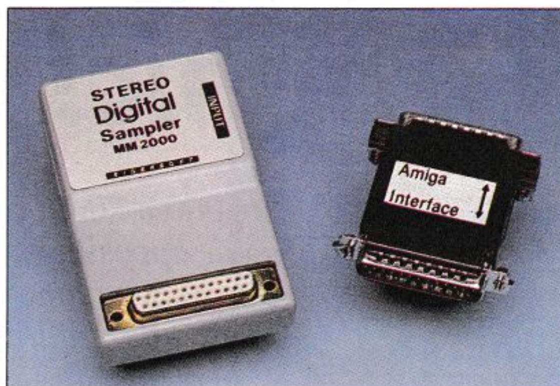


L'hardware si collega con facilità alla porta parallela di Amiga. La sorgente sonora deve essere collegata a Pro Sound Designer con uno spinotto Jack stereo da 3,5 millimetri. La sorgente può essere di qualsiasi tipo, purché attiva. Non è infatti possibile collegare un microfono direttamente a Pro Sound Designer, mentre un qualsiasi registratore o altro apparecchio di riproduzione va bene; ci è parso particolarmente comodo e funzionale utilizzare un semplice walkman. Dopo aver effettuato il semplice collegamento, si può caricare il programma. Il floppy disk non è protetto e può essere facilmente copiato, tuttavia per evitare le copie pirata la Eidersoft ha inserito la protezione "da manuale": ogni volta che si carica il programma, compare un Requester che chiede quale parola si trova in una certa posizione nel manuale. Solo avendo a disposizione il manuale è possibile rispondere e quindi utilizzare il programma. Terminate queste formalità di avvio compare il ricchissimo quadro di Pro Sound Designer, che potete ammirare in fotografia. Qualsiasi comando deve essere impartito "premendo" il corrispondente pulsante del quadro di controllo, ovviamente con il mouse. In alto a sinistra si trovano gli otto pulsanti che selezionano altrettante tracce di registrazione. In ciascuna traccia può essere registrato un brano musicale, compatibilmente con la disponibilità di memoria; chiaramente un brano stereo occupa due tracce.
Per digitalizzare un brano si deve collegare il registratore o un'altra sorgente a Pro Sound Designer e si deve regolarne accuratamente il volume, controllando con il comando monitor che il segnale sia sufficientemente alto, ma che non saturi l'ingresso del digitalizzatore. Quando il volume è stato regolato accuratamente si "preme" il tasto Rec e si inizia la digitalizzazione, che prosegue finché non si preme la barra spazio, oppure finché non termina la memoria disponibile. In realtà esistono due tasti Rec, che servono rispettivamente per effettuare digitalizzazioni mono oppure stereo. Una digitalizzazione stereo può essere utilissima per creare effetti speciali particolarmente raffinati, per esempio abbiamo ottenuto risultati eccellenti con alcuni brani dei Pink Floyd, che com'è noto agli appassionati di questo storico gruppo, hanno fatto grande uso di effetti stereo. D'altra parte un brano stereo occupa esattamente il doppio della memoria richiesta da un brano mono, pertanto è utile valutare attentamente se è davvero essenziale l'effetto stereofonico. Per ascoltare una digitalizzazione si preme il tasto Play. Anche questo tasto è doppio: oltre all'ascolto normale esiste la possibilità di ascoltare il brano al contrario.
Il parametro più importante per una digitalizzazione sonora è la frequenza di campionamento. Esiste un teorema che afferma che la frequenza di campionamento deve essere esattamente il doppio della frequenza massima che si vuole campionare: poiché la massima frequenza udibile dall'orecchio umano si aggira intorno ai 20.000 Hz, per ottenere una campionatura perfetta è necessario scegliere una frequenza di campionamento di almeno 40.000 Hz, tant'è che per esempio i compact disc utilizzano una frequenza di 44.100 hertz. Purtroppo però la memoria del computer è decisamente limitata e poiché l'occupazione di memoria è direttamente proporzionale alla frequenza di campionamento è necessario limitarsi a valori decisamente inferiori. Pro Sound Designer consente la scelta della frequenza di campionamento in un range da 3.000 a 28.000 Hz: dalle nostre prove è risultato che una frequenza attorno ai 10.000 Hz fornisce già ottimi risultati senza richiedere immense quantità di memoria.
Il software di Pro Sound Designer consente numerose operazioni sui brani campionati. L'operazione più essenziale è il classico editing. Com'è possibile vedere dalla fotografia, una porzione dello schermo rappresenta il brano selezionato. È possibile ingrandire una parte del brano selezionandola e premendo il tasto Magnify; in questo modo si può vedere byte per byte la musica campionata. Volendo intervenire direttamente sulla forma dell'onda digitalizzata si può utilizzare il modo Super Edit, che consente di disegnare con il mouse la forma d'onda desiderata. Naturalmente è molto difficile ottenere buoni risultati intervenendo in questo modo; tuttavia si può togliere facilmente distorsioni del suono dovute per esempio a dischi rovinati. Abbiamo provato a digitalizzare un piccolo brano utilizzando come sorgente un disco rotto, in modo che nel bel mezzo della campionatura si trovasse il solito fastidiosissimo "toc". Abbiamo poi osservato la forma dell'onda campionata e, come ci aspettavamo, abbiamo notato che nel punto in cui c'era il disturbo la forma d'onda perdeva la propria regolarità e presentava un picco molto acuto. Con il Super Edit abbiamo "lisciato" l'onda, poi abbiamo riascoltato il pezzo e abbiamo piacevolmente constatato un nettissimo miglioramento del suono.



L'opzione di editing può essere efficaciemente sfruttata anche congiuntamente con la possibilità di salvare un suono campionato come strumento Iff. La sigla Iff significa Interchange File Format e rappresenta un'ottima idea dei programmatori di Amiga: la creazione di un formato standard per la registrazione sia di immagini, sia di suoni. Uno strumento musicale salvato in formato Iff può essere utilizzato anche da altri programmi musicali, per esempio Deluxe Music Construction Set oppure Aegis Sonix. Ecco allora la possibilità di utilizzare Pro Sound Designer come campionatore sonoro: supponiamo che vogliate suonare un pezzo con un particolare suono, per esempio il rumore prodotto da un cucchiaio che urta un bicchiere. È sufficiente registrare il suono desiderato, digitalizzarlo con Pro Sound Designer e salvarlo in formato Iff. Questa opzione è molto sofisticata e vogliamo parlarvene dettagliatamente perché a nostro avviso rappresenta una delle caratteristiche migliori di Pro Sound Designer. Com'è noto un suono è composto da diversi momenti: la parte iniziale è detta attack ed è il momento in cui il suono ha inizio, per esempio il momento dell'urto del martelletto di un tasto del pianoforte contro le corde. La parte seguente, in cui il suono si prolunga mentre si mantiene premuto il tasto, è detta sustain. Il momento in cui il suono si estingue è invece detto decay. Pro Sound Designer consente la digitalizzazione separata di attack e sustain, mentre provvede automaticamente a realizzare il decay smorzando il suono di sustain. Questa sofisticata possibilità permette due operazioni molto importanti. Innanzitutto se si desidera digitalizzare un suono naturale, per esempio proprio il suono di un pianoforte, oppure il suono del bicchiere, si ottiene un risultato molto più realistico. Se invece si vuole creare un effetto speciale, un suono particolare, è possibile unire l'attack di un suono al sustain di un altro suono per ottenere risultati strabilianti. Quando si è selezionato il suono desiderato si può "accordarlo"; infatti solitamente gli strumenti Iff utilizzano come nota base il cosiddetto do centrale, corrispondente a 8.363 hertz. Non è detto che il suono che si vuole campionare sia disponibile proprio su questa nota, pertanto per ottenere uno strumento Iff valido è necessario procedere con l'accordatura. Pro Sound Designer provvede l'utente di alcuni utili comandi di controllo. Innanzitutto con il comando About si può conoscere l'ammontare di memoria Ram libera, inoltre è possibile selezionare un altro hardware: il software di Pro Sound Designer può essere utilizzato con l'hardware di Future Sound o di Perfect Sound. Premendo i tasti Amiga e N si può abbandonare lo schermo di controllo di Pro Sound Designer per passare a Workbench. Questo consente l'esecuzione di altri programmi in multitasking, anche se a causa della quantità notevole di memoria occupata da Pro Sound Designer è praticamente necessario disporre di un'espansione di memoria.
È possibile utilizzare qualsiasi programma mentre Pro Sound Designer sta suonando, anche se si potrebbe osservare un considerevole rallentamento del computer. Premendo i tasti Amiga e M si torna a Pro Sound Designer. Potremmo parlarvi più in dettaglio di tanti altri particolari di Pro Sound Designer, ma non ci sembra necessario aggiungere altro. Pro Sound Designer è un eccellente digitalizzatore sonoro, la qualità del suono è fuori discussione e l'effetto stereofonico in alcuni casi fornisce risultati davvero eccezionali. Il software non è molto intuitivo da utilizzare, almeno per quanto riguarda le operazioni più sofisticate, ma è davvero completo e funzionale. Il manuale illustra dettagliatamente ogni comando e, avendo la pazienza di leggerlo attentamente, è facile imparare a utilizzare Pro Sound Designer nel modo migliore. Vogliamo ribadire il concetto già espresso in apertura: se siete appassionati di musica elettronica non potete privarvi di Pro Sound Designer.

Gianni Arioli



Nome:
Pro Sound Designer

Distributore:
Newel Srl
via Mac Mahon, 75
20155 Milano
tel. 02/323492

Prezzo:
Lire 179.000



Free Graphic!

Da oggi, chi possiede un'Amiga 500, 1000 o 2000, può richiedere i dischetti di Free Software elencati nelle apposite pagine su questo stesso fascicolo. Questa volta analizziamo dettagliatamente i programmi contenuti nel disco dedicato alla grafica

Il primo disco del catalogo Free Software, pubblicato per la prima volta su questo stesso numero, contiene ben cinque utility grafiche interessanti e potenti.

• **Dropshadow.** Il programma Dropshadow è un arricchimento grafico per lo schermo di Workbench di effetto assicurato. Dropshadow aggiunge alle finestre di Workbench l'ombra e lo fa in modo molto realistico, proprio come se ogni finestra fosse un foglio di carta tenuto sollevato dal piano di lavoro. Con un doppio clic sull'icona Dropshadow compare una piccola finestra con due slider. Muovendo il primo slider si regola la profondità dell'ombra, che può variare in misura considerevole. Muovendo il secondo slider si regola la luminosità dell'ombra.



• **Iff2Pcs.** Ovvero Iff to Pieces. Questo programma è un creatore di puzzle: trasforma qualsiasi immagine grafica standard di Amiga (Iff) in (to) pezzi (Pieces). Utilizzare Iff2Pcs è davvero semplice, si può procedere in differenti modi. Da Cli basta digitare Iff2Pcs "nome", dove "nome" deve essere il nome di un file grafico Iff. Se si sta utilizzando Workbench si può fare un clic sull'icona di Iff2Pcs e poi, mantenendo premuto il tasto Shift, un doppio clic sull'icona del file Iff.

Volendo fare i sofisticati si può inserire nel file Info del file Iff il programma Iff2Pcs come Default Tool: basta fare un clic sull'icona del file Iff, selezionare dal menù Workbench il comando Info e scrivere Iff2Pcs nella linea Default Tool della finestra Info. Eseguita questa semplice operazione è sufficiente fare un doppio clic sull'icona del file Iff per attivare Iff2Pcs.

Nel disco si trova come esempio una simpatica immagine del coniglio Bugs Bunny trattata in questo modo. Dopo che Iff2Pcs è partito si deve selezionare la difficoltà del puzzle, che può essere facile, medio o difficile.

Il programma scompone rapidamente l'immagine in tante tessere quadrate e le sparpaglia nello schermo.

Per ricomporre il puzzle è necessario prelevare con il mouse tutti i pezzi e ricomporli. Può essere necessario girarli, nel qual caso basta premere il tasto del mouse. Premendo il tasto destro del mouse compare un piccolo menù con quattro comandi:

- Show: mostra il puzzle ricomposto;
- Check: confronta i pezzi che avete già sistemato con l'immagine intera e vi comunica quale percentuale di puzzle avete risolto;
- Help: fornisce alcune informazioni sull'uso del programma;
- Quit: serve per abbandonare il programma.

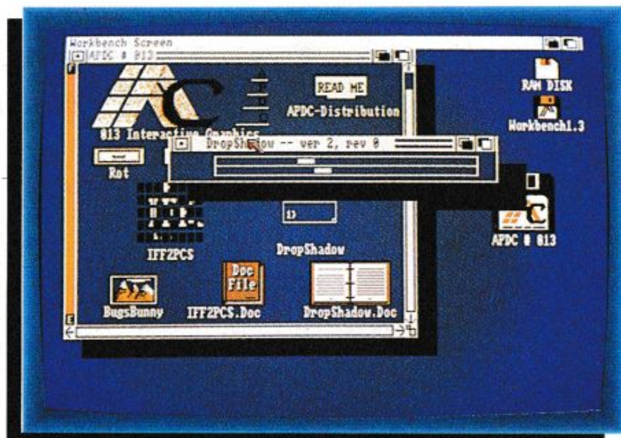


Figura 1. Dropshadow in azione sulle finestre del Workbench

• **Ray.** Questo è un sofisticato ed efficace programma per creare immagini tridimensionali con effetti di luce e ombra, secondo il procedimento di Ray Tracing. Ray è nato come programma per Vax, ma è stato possibile ricavarne una versione per Amiga, scritta in Manx C. Ray è in grado di svolgere le seguenti funzioni: determina l'ombra proiettata da oggetti di forma arbitraria su oggetti di forma arbitraria. È possibile utilizzare più sorgenti luminose, poste dove si desidera. Calcola la luce riflessa sia specularmente, sia in modo diffuso. Si può selezionare il grado di lucentezza e luminosità di un oggetto.

Calcola il passaggio di luce attraverso oggetti trasparenti o traslucidi, tenendo conto della rifrazione della luce. Anche il grado di ruvidità di un oggetto traslucido può essere scelto arbitrariamente. Sono possibili due tipi di sorgenti luminose: la sorgente a raggi paralleli illumina in modo uniforme tutti gli oggetti scoperti, mentre la sorgente puntiforme diffonde la luce con simmetria sferica e con intensità variabile. Più precisamente l'intensità della luce è proporzionale all'inverso del quadrato della distanza.

Particolarmente raffinata è la possibilità di scegliere la profondità di campo e la messa a fuoco, come avviene in fotografia. Si può scegliere di mantenere il diaframma molto chiuso, nel qual caso tutti gli oggetti appaiono nitidi allo stesso modo, oppure si può aprire il diaframma e scegliere una particolare distanza di messa a fuoco, nel qual caso solo gli oggetti a fuoco appaiono nitidi, mentre gli altri appaiono sfocati.

Altrettanto sofisticato è il controllo del "texturing", ovvero del tipo di superficie. Ray consente la creazione di solidi la cui superficie è composta di materiali non omogenei, permettendo la realizzazione molto realistica di superfici di marmo, legno, mattoni, neve e superfici d'acqua. In più, la funzione "fratta-



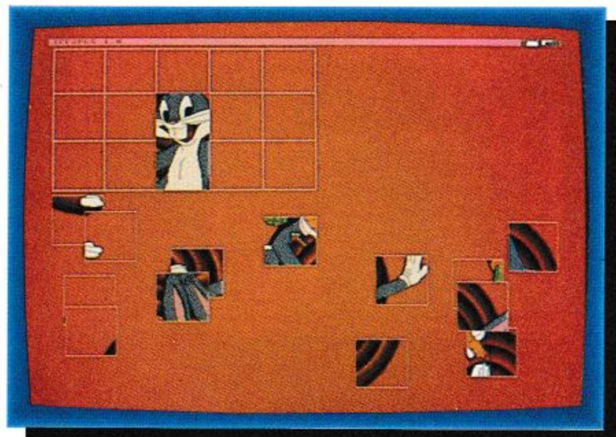


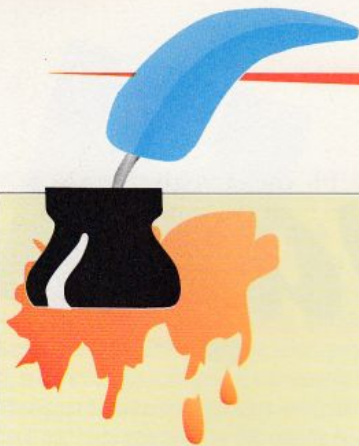
Figura 2. La schermata di Iff2Pcs

le" consente la creazione di superfici dall'aspetto molto irregolare che permette la realizzazione di acqua increspata, prati, montagne e rocce.
La qualità delle immagini create con Ray è di notevole valore, al massimo delle possibilità di Amiga, inoltre la ricchezza di opzioni ci consente di affermare che Ray pur essendo un programma di Public Domain può gareggiare alla pari con programmi costosissimi come Sculpt 3D. In più Ray consente la scelta del tempo totale di digitalizzazione: per un'immagine di media complessità Ray impiega alcune ore, tuttavia è possibile scegliere di impiegare un numero di ore arbitrario, per esempio una sola.
Ray in questo caso fa del suo meglio per calcolare il maggior numero possibile di pixel e per interpolare i pixel rimanenti in modo da offrire il miglior risultato possibile, compatibilmente con il tempo messo a disposizione. La realizzazione di un disegno con Ray avviene in diverse fasi. Dapprima si deve creare il file con i dati relativi al disegno. Si tratta di un file Ascii nel quale si devono inserire tutte le informazioni relative al disegno, ovvero la posizione di tutte le sorgenti luminose, la forma e le caratteristiche di tutti gli oggetti, nonché le varie caratteristiche di cui abbiamo parlato sopra. La creazione di questo file è l'unica operazione che richiede una certa pazienza e molta attenzione. Terminata questa fase si richiama il programma semplicemente digitando da Cli "RAY NOMEFILE". Al termine il programma fornisce alcuni dati sull'immagine appena creata e genera il file temporaneo.
Con il programma Ray2 è possibile visualizzare il file temporaneo in un qualsiasi formato grafico di Amiga e contemporaneamente creare un file Ilbm che contiene i dati relativi all'immagine elaborata. Questo significa che una volta realizzato il file temporaneo si può avere in pochi secondi l'immagine in tutti i modi grafici di Amiga, mentre altri programmi creano il file in un formato da scegliere a priori.

• **Display.** Permette la visualizzazione di un file Ilbm.
Insieme al programma è inserito un file che raccoglie tutte le istruzioni che consentono un uso corretto di Ray: la migliore pubblicità al programma comunque è fatta dalla fotografia che potete vedere sulle pagine della rivista.

• **Rot.** Rimaniamo nel campo della grafica tridimensionale con Rot, un animatore grafico molto funzionale. Anche Rot, così come Ray, consente la realizzazione di immagini tridimensionali, ma non è un programma di Ray Tracing. Rot può raffigurare un qualsiasi oggetto tridimensionale senza nessun tipo di gioco di luce, tuttavia è in grado di creare in pochissimo tempo delle animazioni molto efficaci; per esempio è possibile vedere un solido mentre ruota attorno al proprio asse.
Rot è composto da due schermi di lavoro: un editor di solidi e uno schermo di animazione. Per creare un'animazione è necessario dapprima creare i solidi da raffigurare con l'editor, poi si passa alla fase di animazione dove si impostano alcune posizioni del solido che costituiscono i fotogrammi di un cartone animato. Terminata la fase di preparazione Rot mostra in rapida successione i vari fotogrammi, creando così un piacevole effetto di movimento.

• **VDraw.** L'ultimo programma del disco è un editor grafico "vecchia maniera".
VDraw è un programma piuttosto simile al Koala Painter, che tutti i sessantaquattristi ben conoscono. VDraw dispone di tutti i comandi tipici degli editor grafici e, pur essendo piuttosto semplice, permette di ottenere buoni risultati, magari per modificare a proprio piacimento le immagini ottenute con Ray.





Saving...
Tanto per cominciare vorrei farvi i miei complimenti per le vostre interessantissime pubblicazioni. Inoltre, approfittando della vostra disponibilità, mi permetto di chiedervi chiarimenti circa un problema che mi affligge da quando ho cominciato a programmare in Basic, circa un anno fa. Infatti non riesco assolutamente a fare in modo che un mio programma salvi una data zona di memoria. La funzione Save salva solo il programma Basic in memoria o, comunque, l'ultimo programma in memoria. Del resto sono sicuro che salvare una zona di memoria qualsiasi è possibile perché ho visto con i miei occhi svariate utility farlo. Siccome comincio ora a capire qualcosa su come funziona un programma in Linguaggio macchina, mi chiedo se, almeno in Assembler, il problema ha soluzione. Potete aiutarmi?

Araldi Andrea
Torino

Il problema di salvare una certa porzione di memoria è molto sentito fra gli utenti e i programmatori del Commodore 64. Infatti è utilissimo poter salvare su disco una zona definita della memoria, dove magari risiedono routine in Linguaggio macchina che devono essere salvate singolarmente. Il problema più comune è quello di salvare la zona di Ram che si estende da $C000 (49152) a $CFFF (53247). Proprio qui, infatti, risiedono la maggior parte delle routine in Linguaggio macchina. Effettivamente, purtroppo, il Basic standard non supporta istruzioni di saving in grado di svolgere operazioni diverse da quella di salvataggio del programma correntemente in memoria. L'unica soluzione, come sempre, viene dal Linguaggio macchina. Il sistema operativo del Commodore 64 mette a disposizione del programmatore una routine di saving piuttosto elastica. La routine comincia in $FFD8 e vi si accede con un'istruzione di tipo Jsr. Prima di accedere a tale routine, però, occorre settare alcuni parametri. A questo scopo sono state messe a disposizione altre due routine di sistema. Ma vediamo, punto per punto, come salvare, per esempio, la zona di memoria da $C000 a $CFFF. Per prima cosa occorre settare il parametri del file logico: nell'accumulatore (registro A del microprocessore) mettiamo il numero di file logico (2 va benissimo), nel registro X il numero di device (1 se è il registratore, 8 se è il drive) e nel registro Y l'indirizzo secondario (2 va bene ancora). Infine saltiamo alla routine in $FFBA che si occupa di settare i parametri. In secondo luogo dobbiamo settare i parametri del nome del file con cui verrà salvata l'area di memoria. Per farlo dobbiamo conoscere la posizione in memoria di una stringa di caratteri (sequenza di valori Ascii) e la sua lunghezza (supponiamo "TEST" in $2000). Questa stringa sarà il nome del file. A questo punto porremo nell'accumulatore la lunghezza della suddetta stringa (4), nel registro X il byte basso della locazione in cui si trova il primo byte del nome del file ($00) e nel registro Y il byte alto ($20). Infine saltiamo alla routine posta in $FFBD. Ora non ci resta che chiamare la routine di saving. Anche in questo caso, però, prima di chiamare la routine bisogna porre in due locazioni contigue e in pagina zero (consigliate $FB e $FC) il byte basso e il byte alto della prima locazione del segmento di memoria da salvare (per la zona $C000-$CFFF sarà, quindi, $FB=$00 e $FC=$C0). Inoltre bisogna porre nel registro X e nel registro Y del microprocessore, rispettivamente, il byte basso e quello alto dell'ultimo byte del segmento di memoria da salvare. Infine è sufficiente effettuare un Jsr alla routine e il gioco è fatto! Ovviamente tutta la procedura descritta può essere effettuata solo da un programma in Linguaggio macchina. Infatti non è possibile manipolare i registri A, X e Y del microprocessore, da Basic. Questo è uno dei mille vantaggi offerti dalla programmazione in Linguaggio macchina rispetto alla programmazione in Basic.

Free Software

In inglese per Commodore Amiga 500/1000/2000

UTILITY GRAFICHE

In questo disco si trovano diversi interessanti programmi di grafica. Iff to Pieces permette di creare un puzzle con un'immagine Iff; Drop Shadow arricchisce le finestre di Amiga con un'ombra di profondità variabile; Ray è un potente programma di Ray Tracing, per certi aspetti si tratta di un programma migliore di Sculpt 3D; VDraw è un editor grafico tipo De Luxe Paint; Rot è un efficace editor di oggetti tridimensionali, che ne permette anche l'animazione; per concludere c'è anche la versione ridotta di mCad, un programma di Computer Aided Design, la cui versione completa si trova sul disco 1002.

Cod ***1000***

UTILITY GRAFICHE

Anche questo disco contiene programmi grafici, ma di tipo diverso dal precedente. Si tratta di tanti piccoli programmi utilissimi per chi ama sfruttare le capacità grafiche di Amiga. Dissolve e serve a far comparire un'immagine registrata come file Iff con effetto dissolvenza; Autopics trasforma un programma di visualizzazione di file Iff in uno slideshow; Zap to icon e Iff to icon permettono di inserire in un'icona un file Iff; 64 Convert trasforma un file di Print Shop per C64 in un file per Amiga; Filter Pix è un editor grafico per immagini digitalizzate; Show Print stampa qualsiasi immagine Amiga, anche in overscan; altri programmi consentono per esempio il passaggio di un'icona in un editor grafico, oppure ricolorano un'immagine Iff per rendere compatibili due diverse palette di colori, e ce ne sono ancora altri.

Cod ***1001***

CAD

Su questo disco è contenuta la versione completa di mCad. Oltre al programma vero e proprio con tutti i file che ne consentono l'uso completo, sul disco si trovano anche alcuni printer driver appositamente creati per mCad, nonché un completo manuale di istruzioni per l'uso.

Cod ***1002***

ANIMAZIONE

Chi ama le animazioni elettroniche non può assolutamente fare a meno di Movies, un package per la realizzazione di "filmati" con Amiga. Il package è composto da tre programmi. Il primo calcola le differenze tra due immagini e crea i file "delta", il secondo raccoglie tutti i file "delta" e produce un file di animazione, mentre il terzo è il programma "movies" vero e proprio che rappresenta sullo schermo l'animazione. Per utilizzare movies è sufficiente avere i file Iff di una successione di immagini che rappresentino un'animazione e in pochi minuti il gioco è fatto e l'animazione è pronta.

Cod ***1003***

MUSICA

Il programma Play che si trova su questo disco consente di ascoltare un qualsiasi file Sonix, senza utilizzare Sonix (per i neofiti di Amiga ricordiamo che Sonix è un ottimo programma commerciale che trasforma Amiga in uno studio di registrazione).

Il programma gira senza disturbare la normale attività di Amiga, quindi è possibile ascoltare la musica mentre per esempio si utilizza un word processor, un database o un editor grafico.

Oltre al programma principale sul disco ci sono alcuni brani Sonix e un'utility che disabilita il filtro audio di Amiga, rendendo più "viva" la musica.

Cod ***1004***

Ogni disco è disponibile a ***lire 15.000.*** Per l'ordine servitevi del modulo che trovate in queste pagine specificando negli appositi spazi i codici dei dischetti desiderati.

UTILITY VARIE

E davvero difficile dare una definizione di questo disco perché raccoglie un grande numero di programmi di tutti i generi. Si comincia con un

virus checker, si continua con un copiatore velocissimo, poi si passa a un'utility che mostra sul video i settori liberi di un floppy disk.
Spostandosi un poco nell'enorme finestra che raccoglie tutte le icone si può vedere un ottimo Amiga Monitor che mostra tutte le attività di Amiga (per esempio i task attivi e la loro priorità, oppure i device collegati). È interessante Dir Master, un database per catalogare i programmi, ma si può vedere anche Time Set, oppure ACalc che offre una calcolatrice in linea. E non è finita qui...
Cod.. ***1005***

UTILITY

Anche questo disco ha un contenuto molto eterogeneo. Per i momenti di relax ci sono Life e Go-moku. Il primo è il classico simulatore di sistema vivente, mentre il secondo è una specie di Forza Quattro. C'è un Font Editor, alcuni ottimi esempi di programmi in Amiga Basic, un calendario, ma a nostro avviso il pezzo forte di questa collezione è Popcli.
Si tratta di un'utility che gira senza disturbare il corretto funzionamento di Amiga e che vi permette di ottenere un nuovo Cli in qualsiasi momento semplicemente premendo i tasti Amiga sinistro e Escape, senza dover passare da una finestra di Workbench o da un altro Cli.
In aggiunta Popcli spegne lo schermo di Amiga se non si preme nessun tasto per oltre due minuti.
Cod.. ***1006***

FONT

Questo dischetto è essenzialmente una raccolta di font, che vi permette di arricchire i vostri programmi con i caratteri che preferite, oppure vi permette di scegliere i caratteri più belli da utilizzare con i programmi grafici.
In aggiunta sul disco si trovano quattro utility. La prima è naturalmente un font editor che potete utilizzare per modificare a vostro piacimento i font.
Blitzfonts accelera in modo considerevole la visualizzazione dei font, Set Font modifica il font di default per tutti gli schermi di Amiga (solitamente Topaz 8), mentre Chgfont modifica il font nella prima finestra che viene aperta.
Cod.. ***1007***

ANIMAZIONE e UTILITY

Su questo disco si trovano due differenti prodotti. Il primo è lo spettacolare Juggler, un'animazione 3D che mostra con notevole efficacia le notevoli capacità grafiche e di calcolo di Amiga. Il secondo è un'utility molto sofisticata, si chiama Printer Driver Creator e come dice il nome è un programma che permette la creazione di nuovi Printer Driver, che com'è noto sono brevi file che permettono ad Amiga un'efficientissima gestione di qualsiasi stampante.
Cod.. ***1008***

ICONE

Ovvero tutto quanto potrebbe servirvi per effettuare qualsiasi manipolazione di icone. Si tratta di una raccolta di utility decisamente specializzate, destinate essenzialmente a chi ama "ridisegnare" i propri dischetti arricchendoli con la propria fantasia. In questo disco trovate davvero qualsiasi cosa potrebbe servirvi per maneggiare icone e se sentite qualcuno dire «Real men don't use icons» non fateci caso...
Cod.. ***1009***

Compilare e spedire questo tagliando a: ***Gruppo Editoriale JCE srl, via Ferri 6, 20092 Cinisello Balsamo (MI)***

Vogliate inviarmi i seguenti dischetti:

COD	COD
COD	COD
COD	COD
COD	COD
COD	COD
COD	COD
COD	COD
COD	COD
COD	COD
COD	COD

Si accettano anche le fotocopie del coupon

Cognome.. .Nome..

Via..

CAP........................ .Città.. .Prov.................

Scelgo la seguente formula di pagamento:

❑ allego assegno di L. .... .non trasferibile intestato a: Gruppo Editoriale JCE.

❑ allego ricevuta di versamento di L. .... .sul cc/p n. 351205
intestato a: Gruppo Editoriale JCE, via Ferri 6, 20092 Cinisello Balsamo (MI).

❑ pago fin d'ora l'importo di L. .... .con la mia carta di credito

Bank Americard n° .... .scadenza ....
autorizzando la Banca d'America e d'Italia ad addebitarne l'importo sul mio conto.

Aggiungere L. 5.000 per contributo fisso spedizione. I prezzi sono comprensivi di IVA

Data .... .Firma..

❑ Desidero fattura. Il mio codice fiscale/partita IVA è: ....

N.B. L'EVENTUALE RICHIESTA DI FATTURA NON ESCLUDE IL PAGAMENTO ANTICIPATO

TRE PROGRAMMI
PER ARCHIVIARE
LP, VIDEOTAPE
E FILE

PROVA
SU STRADA
DI ACCESSORI
AMIGA E C64